GRIMM-
SPIELERHANDBUCH

JÄGER & WESEN – SPIELERHANDBUCH

„Wenn man lange genug in den Abgrund schaut, schaut der Abgrund auch in dich."
(frei nach dem Ton der Grimms, inspiriert von dunklen Märchen wie „Der Eisenofen")

Willkommen in der Schattenwelt

Was ist Grimm?

Grimm ist ein Rollenspiel in einer Welt, in der alte Märchen wahr sind – oder zumindest ihre dunklen Schatten. Hinter der Fassade der modernen Welt verbirgt sich ein Netz aus alten Wesen, uralten Mächten und jenen, die sie jagen. Als Spieler schlüpfst du in die Rolle eines **Grimm-Erben** – jemandem, der die Wahrheit kennt und den Mut hat, sich ihr zu stellen, oder eines der Märchenwesen – Oder auch eines ahnungslosen normalen Menschen, einem sogenannten „Ungesichr".

Dieses Spiel basiert auf düsterer Urban-Fantasy mit Elementen des Krimis, der Mythologie und der psychologischen Spannung. Du wirst nicht nur kämpfen, du wirst ermitteln, Entscheidungen treffen, verlieren – und manchmal Opfer bringen, um ein größeres Übel zu bannen.

Was ist ein Rollenspiel?

Falls du neu in der Welt des Rollenspiels bist: In einem Pen-&-Paper-Rollenspiel übernimmst du die Rolle einer Figur in einer fiktiven Welt. Der Spielleiter (SL) beschreibt Szenen, stellt Herausforderungen – und du entscheidest, wie deine Figur reagiert. Gemeinsam erschafft ihr eine Geschichte, in der Würfelwürfe den Ausgang ungewisser Handlungen bestimmen.

Grimm verwendet ein modifiziertes D20-System (ein zwanzigseitiger Würfel ist das Herzstück), ergänzt durch spezielle Mechaniken für Wahnsinn, Wesen und das sogenannte Wogen – die Wahrnehmung verborgener Realität.

Die Welt von Grimm

In der Welt von Grimm existieren **Wesen** – menschenähnliche Kreaturen mit tierischen oder mythischen Zügen. Manche leben friedlich unter den Menschen, andere jagen, manipulieren oder führen düstere Rituale durch. Die meisten Menschen nehmen sie nicht wahr. Nur jene mit dem Blick, dem Grimm'schen Erbe, sehen die Wahrheit hinter den Masken.

Die Menschheit lebt in Ignoranz – geschützt, aber auch verwundbar. Der **Wesenrat**, eine uralte Institution, überwacht und kontrolliert das Gleichgewicht. **Geheimgesellschaften** wie die Wolfsangel oder der Verrat arbeiten im Verborgenen, mit eigenen Interessen. Und dann gibt es die **Grimms** – Nachfahren der Brüder Grimm, bewaffnet mit Wissen, Waffen und Mut, um die Schattenwelt in Schach zu halten.

Was erwartet dich als Spieler?

In diesem Spiel wirst du:

- Eine Rolle verkörpern: einen Detektiv, einen Journalisten, einen ehemaligen Polizisten – oder sogar ein Wesen, das auf der Seite des Lichts kämpft.
- Ermitteln: Hinweise sammeln, alte Bücher durchforsten, okkulte Zeichen entschlüsseln.
- Kämpfen: mit Klinge, Pistole oder Ritual gegen das Übernatürliche.
- Leiden & wachsen: Wahnsinn, moralische Dilemmata, Opfer – all das formt deinen Charakter.
- Entscheidungen treffen, die Konsequenzen haben.

Dieses Handbuch ist dein Werkzeugkasten. Es enthält alle Regeln zur Charaktererschaffung, zum Spielablauf, zu Wahnsinn, Wesen, Magie und vielem mehr.

Was brauchst du?

- Dieses Handbuch.
- Einen zwanzigseitigen Würfel (W20), evtl. weitere Würfel.
- Einen Charakterbogen (enthalten im Anhang).
- Papier, Stift, idealerweise ein Spielleiter – oder ein Soloabenteuer als Einstieg.
- Mut, Vorstellungskraft – und vielleicht ein bisschen Lavendel gegen das Grauen.

Charaktererschaffung

„Wenn man's auch nicht sieht, so ist doch mancher, der nicht aussieht, wer er ist."
– Brüder Grimm, Die sechs Diener

Die Erschaffung eines Charakters im „Grimm"-Rollenspiel ist der erste Schritt in eine dunkle Welt voller uralter Kreaturen, geheimem Wissen und dem ständigen Kampf zwischen Licht und Schatten, aber auch in eine Welt voller spannender Abenteuer, schwieriger Ermittlungen und Filmreifer Szenen.

Egal, ob du als Grimm das Erbe deiner Familie annimmst, als gewöhnlicher Mensch hineingezogen wirst – oder selbst ein Wesen bist, das sich mit den Menschen verbündet – deine Entscheidung formt die Geschichte.

Ob du nun alleine in Soloabenteuern dieser Welt trotzen möchtest, oder klassisch in einer Spielergruppe mit Spielleiter spielen möchtest, beides ist mit Grimm RPG möglich.

🧭 Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Charaktererschaffung

Wähle deine Klasse:

Grimm – Der Jäger, mit Blut und Fluch.

Mensch – Unwissend, neugierig, lernfähig.

Wesen – Kreatur zwischen den Welten, mit doppeltem Gesicht.

Würfle die Attribute

Wirf 4W6 und addiere die 3 höchsten Würfel für jeden der sechs Werte oder verteile 72 Punkte auf die folgenden Attribute(15 Max, 1 x 15):

Attribut	Beschreibung
STÄ (Stärke)	Körperkraft, Nahkampfschaden
GES (Geschick)	Reflexe, Initiative, Ausweichen
KON (Konstitution)	Ausdauer, Widerstandskraft, Lebenskraft
INT (Intelligenz)	Analyse, Rätsel, Taktik, Selbstkontrolle
WEI (Weisheit)	Wahrnehmung, geistige Widerstandskraft
CHA (Charisma)	Sympathie, Ausstarhlung, Präsenz, Überreden, Lügen, Einschüchtern

Berechne abgeleitete Werte

Wert	Formel
TP (Trefferpunkte)	KON + 10
GS (Geistige Stabilität)	WEI × 2
RK (Rüstungsklasse)	10 + GES-Modifikator
Initiativebonus	GES-Modifikator

Wähle eine Klasse und deren Startfähigkeiten

→ siehe nächster Abschnitt

Wähle Fertigkeiten

Fertigkeiten sind Spezialisierungen, die eine Figur auszeichnen.

- **Grimm & Mensch:** 6 Fertigkeitspunkte.
- **Wesen:** 5 Fertigkeitspunkte + 1 Sonderfähigkeit.

Zu Beginn ist ein Fertigkeitsbonus von **maximal +4** möglich (inklusive Attributsmodifikator).

Beispiele: Spurenlesen, Okkultes Wissen, Nahkampf, Einschüchtern, Überreden, Medizin, Heimlichkeit, Technik, Verbergen, Aufspüren, Tierkunde, Mythologie, Drogenkunde, Kräuterkunde, Fremdsprache…...

Hintergrund & Beruf

Gib deinem Charakter eine Geschichte:

- Was hat ihn in die Schattenwelt geführt?
- Woher kennt er die Wesen?
- Was für ein Beruf oder Alltag begleitet ihn? Das kann natürlich zu weiterer Standardausrüstung führen, Polizisten haben zB eine Feuerwaffe und Handschellen

Besondere Merkmale / Makel

Jeder Charakter sollte eine Besonderheit haben – eine Gabe oder ein Fluch. Beispiele:

- Schlaflosigkeit
- Wesen-Visionen
- Uraltes Wissen
- Berührung durch ein Zauberritual
- Eine entstellende Narbe
- ……..

🛌 Klassen im Detail

Grimm (Jäger der Schatten)

Du bist ein Nachfahre einer uralten Blutlinie – dazu bestimmt, die Welt der Wesen zu sehen und gegen das Unheil zu kämpfen. Du kämpfst wie ein Derwisch und deine Sinne sind geschärft wie die eines Adlers. Aber das Wissen nagt an dir…

Startboni:

+1TP bei Aufstieg (immer)

Fertigkeit Nahkamp -1 RK beim Gegner +1 bei sich selbst

Kann Wesen in ihrer Woge erkennen (passiv)

Nahkampfwaffe, Schutzamulett, Notizbuch voller Aufzeichnungen

Start mit einem Beruf (gibt +2 auf passende Fertigkeit)

Beruf bestimmt auch die Startausrüstung (z. B. Polizeimarke, Kamera, Laborzugang, Schusswaffe). Ein Hobby kann auch Ausrüstung mit sich bringen (zB Pfeil & Bogen)

Spezialfähigkeit:
„Instinkt des Jägers“ – 1×/Tag Wesenart sofort erkennen.

Malus:

Misstrauen von Wesen gegen ihn, normale Menschen halten ihn für einen Sonderling

Mensch (Suchender im Dunkeln)

Du bist ein gewöhnlicher Mensch – doch das Schicksal hat dich aus der Normalität gerissen. Vielleicht bist du Polizist, Arzt, Detektiv – oder einfach zur falschen Zeit am falschen Ort.

Startboni:

+1 auf alle sozialen Fertigkeiten (Überreden, Täuschen, etc.)

Start mit einem Beruf (gibt +2 auf passende Fertigkeit)

Beruf bestimmt auch die Startausrüstung (z. B. Polizeimarke, Kamera, Laborzugang, Schusswaffe). Ein Hobby kann auch Ausrüstung mit sich bringen (zB Pfeil & Bogen)

Höherer GS-Wert (20 statt 10–15 bei Grimms/Wesen)

Spezialfähigkeit:
„Entschlossener Wille" – einmal pro Abenteuer: Immun gegen eine Wahnsinnsprobe.

Wesen (Zerrissen zwischen zwei Welten)

Du bist ein Wesen – Tier, Dämon, Märchenfigur. Deine zweite Gestalt ist ein Fluch und ein Geschenk. Nicht alle vertrauen dir – doch du verstehst beide Welten.

Startboni: („normale" Berufe haben Wesen oft nicht!)

+1 auf zwei körperliche Attribute nach Wahl

1 Wesenfähigkeit (z. B. starke Klauen, Nachtsehen, Sinneswahrnehmung)

Start mit einem Beruf (gibt +2 auf passende Fertigkeit)

Beruf bestimmt auch die Startausrüstung (z. B. Polizeimarke, Kamera, Laborzugang, Schusswaffe). Ein Hobby kann auch Ausrüstung mit sich bringen (zB Pfeil & Bogen)

Kann freiwillig „wogen" (Gestalt annehmen) – RK +…, Schaden +…. (Siehe Wesenkunde)

Spezialfähigkeit:
„Wogenkraft" – In der Woge erhältst du Zugriff auf 1 einzigartige Fähigkeit je nach Wesenstyp (siehe Bestiarium S. XX).

(zu Wesen: Siehe Kapitel *Wesenkunde für Spieler*)

Beispiel: Charaktererstellung

Name: Elise Winter
Klasse: Wesen (Luisant-Pêcheur), heftige Narbe im Gesicht nach Unfall
Hintergrund: Schmugglerin mit Zugang zu alten Artefakten.

STÄ 12 | GES 14 | KON 11 | INT 10 | WEI 12 | CHA 9
TP: 21 | GS: 24 | RK: 12
Fertigkeiten: Heimlichkeit (4), Aufspüren (4), Einschüchtern (2),

Okkultes Wissen (2), Schwimmen (4), Technik (2)
Spezial: Kann in dunklem Wasser durch Wände „gleiten", Nachtaugen, Klauen (1W6 Schaden)

Berufe & Rollen im Spiel

„Es war einmal ein Jäger, der mehr wusste, als gut für ihn war."
– Grimms Märchen, „Der Jäger und der Fluch"

In der Welt von *Grimm* ist der Beruf mehr als nur eine Beschäftigung – er ist der Ursprung deines Wissens, deiner Fertigkeiten und deiner Verbindung zur Welt der Schatten. Ob du durch dein Handwerk, deine Herkunft oder ein dunkles Geheimnis in die Ereignisse gezogen wirst: Deine Rolle bestimmt, wie du mit dem Übernatürlichen umgehst – und wie es auf dich reagiert.

Ein Beruf gibt deinem Charakter Identität und Zugang zu speziellen Fertigkeiten, Ressourcen und Kontakten. In Kombination mit deiner Klasse (Grimm, Mensch oder Wesen) definiert er deine Perspektive auf die Schattenwelt.

🎭 Beruf & Rolle wählen

Bei der Charaktererschaffung wählst du einen Beruf, der folgende Dinge bestimmt:

- +2 auf eine passende Fertigkeit
- Spezialwissen oder Zugang (z. B. Kontakte, Orte, Ressourcen, Ausrüstung)
- Narrativer Einfluss (z. B. Respekt bei Behörden, Zugriff auf Archive)

🧰 Berufsliste

Hier findest du Beispiele für typische Berufe im *Grimm*-Universum, sortiert nach thematischer Kategorie. Die Liste ist offen erweiterbar – du kannst jederzeit neue Rollen mit dem Spielleiter abstimmen.

Ermittler & Beamte

Beruf	Berufliche Fertigkeiten	Besonderheit
Polizist:in	Einschüchtern, Schusswaffen	Zugriff auf einfache Waffen & Polizeinetz
Privatdetektiv:in	Heimlichkeit, Spurenlesen	Zugang zu Klienten & Dossiers
Staatsanwalt / Jurist	Überreden, Gesetzeskunde	Kontakte zu Behörden, Immunität gegen mind. 1 Behinderung
Forensiker:in	Medizin, Okkultes Wissen	Zugriff auf Tatorte & Spurenanalysen

Wissenschaft & Okkultes

Beruf	Berufliche Fertigkeiten	Besonderheit
Historiker:in	Okkultes Wissen, Mythologie	Kennt alte Symbole & Rituale
Anthropolog:in	Fremdsprache, Menschenkenntnis	Einblick in Wesenkultur
Pfarrer:in / Exorzist:in	Weisheit, Bannritual	Kann einfache Schutzsegen aussprechen
Librar:in / Archivar:in	Recherche, Technik	Zugriff auf seltene Werke oder Archive

Außenseiter & Untergrund

Beruf	Berufliche Fertigkeiten	Besonderheit
Schmuggler:in	Heimlichkeit, Aufspüren	Zugang zu Schwarzmarkt
Straßenkünstler:in	Täuschen, Überreden	Unauffällig & überall willkommen
Verschwörungstheoretiker:in	Weisheit, Technik	Kennt seltsame Zufälle & kann sie deuten
Waffenhändler:in	Schusswaffen, Verhandeln	Zugriff auf spezialisierte Ausrüstung
Mafiosi	Verhören, Organisieren,Einschüchtern, Kampf	Hat „Beziehungen“, Abgehärtet, GS Bonus+2

Wald & Wildnis

Beruf	Berufliche Fertigkeiten	Besonderheit
Jäger:in	Spurenlesen, Überleben	Bonus auf Tierverhalten / Wesenähnliche
Förster:in	Naturkunde, Wahrnehmung	Kennt Pflanzen / Wesen im Revier
Wanderheiler:in	Heilkunde, Weisheit	Kennt alte Kräuterrezepte
Wesenforscher:in	Okkultes Wissen, Mythologie	Zugang zu geheimen Bestiarien

Städtisch & Sozial

Beruf	Berufliche Fertigkeiten	Besonderheit
Journalist:in	Recherche, Überreden	Zugang zu Medien & Gerüchten
Barkeeper:in / Wirt:in	Menschenkenntnis, Heimlichkeit	Lauscht Gerüchte, kennt lokale Szene
Psycholog:in	Menschenkenntnis, Weisheit	Bonus gegen Wahnsinnseffekte

Beruf	Berufliche Fertigkeiten	Besonderheit
Händler:in / Antiquar:in	Einschätzen, Okkultes Wissen	Hat Zugang zu seltenen Objekten

Sportler

Beruf	Berufliche Fertigkeiten	Besonderheit
Boxer	Nahkampf, Wahrnehmung, Überleben(TP+1), Zähigkeit (KON+1), Streetwise	Bei jedem Nahkampangriff besteht die chance auf einen KO: 1W6=6, aber1W6=1 Angriff scheitert ganz. Bei jedem Angriff kann der Spieler sagen: Ich schlag ihn KO!, dann findet die Probe statt. INT-1 (Hat zu oft einen verpasst bekommen)
Zehnkämpfer	Vielseitigkeit (bekommt in körperlichen Fertigkeiten, die er besitzt, oder auch in körperlichen Attributen +3 (beliebig zu verteilen,auch alles auf eine), Zähigkeit (KON+1)	Ein zäher Hund, und vielseitig. Oft wenig Zeit für andere, da er ständig trainiert (CHA-1)

Arbeitslose

Haben natürlich keine Startausrüstung (ausser vielleicht aus alten Hobbies), aber können so einiges:

Beruf	Berufliche Fertigkeiten	Besonderheit
Arbeitsloser	Recherche, Überreden, Improvisation, Überleben Streetwise	Weiss zu überleben und zu organisieren, Netzwerker

🏠 Beruf + Klasse kombinieren

Die Kombination aus Beruf und Klasse gibt deinem Charakter Tiefe.

Beispiel:

- Klasse: Grimm, Beruf: Förster → Spezialist für Wesen im Wald, kennt Spuren, erkennt Wogen.
- Klasse: Mensch, Beruf: Journalist → Recherchiert tiefer als andere, wirkt harmlos – bis er Beweise hat.
- Klasse: Wesen (Blutbader), Beruf: Antiquar → Doppelleben zwischen Kulturerbe und innerem Zorn.

🛠️ Eigene Berufe erstellen

Wenn du eine Idee für einen neuen Beruf hast, oder ein Beruf, den du gerne hättest, hier nicht berücksichtigt wurde, sprich mit deinem Spielleiter. Halte dich an dieses einfache Muster:

- Berufsname
- Zwei passende Fertigkeiten
- Eine kleine Spielmechanik oder erzählerische Besonderheit

Fähigkeiten, Fertigkeiten & SGs

„Er merkte bald, daß Klugheit mehr wert ist als rohe Kraft."
– Grimms Märchen, Der Hase und der Igel

In der Welt von *Grimm* geht es nicht nur darum, was du bist – sondern auch, was du kannst. Jede Begegnung mit dem Übernatürlichen, jeder Hinweis, jede Konfrontation mit der Wahrheit verlangt von dir, dass du dich bewährst: mit Mut, Klugheit, Kraft oder Geschick. Genau dafür gibt es Fähigkeiten und Fertigkeiten.

🧠 Was sind Fertigkeiten?

Fertigkeiten sind Spezialisierungen, die zeigen, was deine Figur im Alltag und in Extremsituationen gelernt hat. Sie werden durch Proben auf einen **W20 + Attributsmodifikator + Fertigkeitswert** abgewickelt.

Beispiele:

- Willst du eine alte Ritualformel entziffern, machst du eine Probe auf Okkultes Wissen + INT.
- Willst du ein Schloss knacken, mach eine Probe auf Technik + INT

📘 Wie funktioniert eine Probe?

Der Spielleiter nennt dir einen SG (Schwierigkeitsgrad), den du mit deinem Wurf erreichen oder übertreffen musst:

W20 + Attributsmodifikator + Fertigkeitsbonus ≥ SG

Ein SG ist die Repräsentation der Herausforderung – wie schwer oder gefährlich etwas ist. (Eine Liste mit typischen SGs findest du weiter unten.)

🎲 Beispiele für Fertigkeiten

Fertigkeit	Attribut	Beschreibung
Spurenlesen	WIS	Finde Fußspuren, Geruchsspuren oder Wesenaktivität
Heimlichkeit	GES	Schleichen, Verbergen, Anschleichen
Wahrnehmung	WIS	Geräusche, Bewegungen, Aura erkennen
Überreden	CHA	Menschen überzeugen, beschwichtigen
Täuschen	CHA	Lügen, ablenken, tricksen

Fertigkeit	Attribut	Beschreibung
Medizin	INT	Verletzungen versorgen, Diagnosen stellen
Wissen (okkult)	INT	Mythologie, Rituale, Symbole erkennen
Schusswaffen	GES	Umgang mit Pistolen, Gewehren, etc.
Nahkampf	STR	Faustkampf, Waffen, improvisierte Angriffe
Technik	INT	Schlösser knacken, Geräte manipulieren
Einschätzen	WIS	Absichten, Lügen, psychische Zustände erfassen
Verbergen	GES	Gegenstände oder Hinweise verstecken
Bannritual	WEI	Einfache Rituale durchführen (nur bei Magiekenntnis)

(Die vollständige Liste hängt vom Spielstil ab und kann erweitert werden.)

🧬 Wie werden Fertigkeiten gewählt?

Bei der Charaktererschaffung erhält jede Figur:

- Grimm / Mensch: 6 Fertigkeitspunkte
- Wesen: 5 Fertigkeitspunkte + 1 Sonderfähigkeit
- Maximalwert zu Beginn: +4 (inkl. Attributsmodifikator)

Dazu kommt noch 1 Berfuliche Fertigkeit (siehe →Beruf)

📊 Was ist ein Schwierigkeitsgrad (SG)?

Der SG legt fest, wie schwer ein Vorhaben ist. Der Spielleiter bestimmt ihn je nach Situation:

Schwierigkeit	SG-Wert	Beispiel
Leicht	8	Einfache Schlösser knacken, banale Lüge erkennen
Durchschnitt	12	In der Stadt unauffällig bleiben, Spuren im Schnee finden
Anspruchsvoll	15	Kampf bei Dunkelheit, altes Symbol entziffern
Schwierig	18	Wesen aufspüren, uraltes Ritual deuten, einen Hochleistungssafe knacken
Extrem	20+	Wogen kontrollieren, Magie bannen, Artefakte aktivieren

⚖️ Vorteil / Nachteil

Wenn du Vorteil hast, wirfst du 2W20 und nimmst das bessere Ergebnis.
Bei Nachteil nimmst du das schlechtere.

Typische Situationen:

Vorteil: Gute Vorbereitung, passende Ausrüstung, Hilfe von NSC, Gute Position (Scharfschütze)

Nachteil: Stress, Dunkelheit, körperliche Beeinträchtigung

💥 Kritischer Erfolg / Patzer

W20 = 20 (natürlich) → **Kritischer Erfolg**
Du erreichst ein besonders gutes Ergebnis. Der Spielleiter darf dir Bonusinformationen, Extraschaden o. ä. geben.

W20 = 1 (natürlich) → **Patzer**
Ein katastrophaler Fehler – du verursachst Schaden, machst dich verdächtig oder verschlimmerst die Situation, oder verletzt dich durch Trotteligkeit selbst.

🔄 Wie kann ich Fertigkeiten verbessern?

Am Ende eines Abenteuers, wenn du eine Fertigkeit oft und sinnvoll eingesetzt hast, kannst du einen Verbesserungswurf machen:

W6 für Fertigkeiten → Bei Wurf über aktuellen Wert: Steigerung +1

Bonus durch besonders intensive Nutzung (vom SL bestimmt)

Beispiel: „Okkultes Wissen“ steht bei 3. Du hast mehrfach Rituale analysiert. Du würfelst einen W6: Bei 4+ steigt dein Wert auf 4. Genaueres darüber erklärt dir aber der Spielleiter.

Wahnsinn, Angst und Mut

„Denn in jedem steckt ein kleines Grauen, das nur darauf wartet, geweckt zu werden.“
– Brüder Grimm, sinngemäß aus Von einem, der auszog, das Fürchten zu lernen

Die Welt von *Grimm* ist nicht nur tödlich – sie ist verstörend. Begegnungen mit Wesen, übernatürlichen Phänomenen, dunkler Magie, Gewalt oder dem Tod reißen am Verstand der Charaktere. Dieses Kapitel beschreibt, wie Wahnsinn entsteht, wie Angstmechaniken funktionieren – und wie Mut dabei helfen kann, dem Zerfall zu trotzen.Außerdem härtet das Grauen ab…..

🧠 Geistige Stabilität (GS)

Die geistige Stabilität spiegelt den psychischen Zustand eines Charakters wider. Sie funktioniert ähnlich wie Trefferpunkte – nur für den Verstand.

Startwert:

10 + WEI-Modifikator

Verlust:

Durch Furcht, Magie, Wahnsinn, Albträume, Visionen, Stress, Schock, Entsetzen, Ekel etc.

Regeneration:

GS regeneriert sich nur langsam – durch Ruhe, Therapie, oder das Wiedererlangen von Kontrolle.

😱 Wahnsinnspunkte (WP)

Wahnsinnspunkte sind Narben in der Seele. Sie entstehen durch traumatische Erlebnisse, Begegnungen mit Wesen, übernatürliche Visionen oder erlittenes Ritualversagen.

Startwert:

0 (es sei denn, der SL legt anders fest)

Akkumulation:

Jedes Mal, wenn GS auf 0 fällt → +1 WP

Oder durch besonders traumatische Szenen (Ermessen des SL)

Effekt:

Bei jedem geraden WP-Wert (2, 4, 6...) erhält der Charakter eine dauerhafte Wahnsinnsfolge (s. u.)

Abhärtung:

Je länger der Chartakter schon gewohnt ist, schlimme Dinge zu sehen, um so mehr härtet er

Ab, dafür gibt es GS-Bonus-Punkte. Bei einer Probe auf Furcht sieht es dann so aus:

Wurf: 1W20 + WEI-Modifikator + GS-Bonus. Dein Charakter fängt da aber (bis auf

Mafiosi) immer mit 0 Bonus an. Dieser Mechanismus kommt erst später wirklich zum Tragen.

🧩 Wahnsinnsfolgen

Ab WP 2 erhält ein Charakter Verhaltens- oder Wahrnehmungsstörungen. Diese können mechanische Auswirkungen haben – oder nur erzählerisch eingebunden werden. Beispiele:

WP	Beispielhafte Folge	Spielmechanischer Effekt
2	Schlafstörungen	-1 auf Erholungswürfe
4	Paranoia	Nachteil auf soziale Proben mit Fremden
6	Auditive Halluzinationen	SL darf falsche Hinweise geben
8+	Realitätsverlust / Identitätsbrüche	Kontrollverlust-Szenen (SL übernimmt Charakter kurzzeitig)

Der Spielleiter kann aber auch ganz andere Auswirkungen festlegen, wie zB unwillkürliches Wogen

🧨 Furchtproben

In besonders schockierenden oder übernatürlichen Situationen muss ein Charakter eine Furchtprobe ablegen.

Wurf:
1W20 + WEI-Modifikator(+GS-Bonus)
Gegen den Schwellenwert des Ereignisses (SG)

Beispiele für SGs:

Ereignis	SG
Blutlache / Leiche	8
Sichtung eines Wesens (in Woge)	12–16
Vision / Begegnung mit Magie	14–18

Ereignis	SG
Kontakt mit mächtigen Wesen	20+

Erfolg:

Der Charakter bleibt ruhig.

Misserfolg:

GS −1 (oder mehr, je nach Schwere)

🧿 Mutpunkte

Der Spielleiter kann Mutpunkte einsetzen, um besonders heldenhafte Aktionen zu fördern. Vorschläge:

Mutpunkt erhalten, wenn:

- Spieler überragend stimmig spielt
- Eine Gefahr konfrontiert wird, die Flucht wert wäre
- Der Charakter trotz Wahnsinn jemand anderen beschützt
- …..Ermessen des Spielleiters

Mutpunkt ausgeben, um:

- Eine Furchtprobe automatisch zu bestehen
- 1W6 GS sofort zu regenerieren
- Eine Wahnsinnsfolge für eine Szene zu unterdrücken

📘 Beispiel: Wahnsinn im Spiel

Rosalie entdeckt in einem alten Haus die Spuren eines Blutrituals.
→ SL verlangt eine Furchtprobe (SG 14).
→ Sie würfelt 11 + 2 (WEI) = 13 → Fehlschlag.
→ Sie verliert 1 GS (jetzt bei 6).
→ Beim nächsten Furchtereignis fällt ihre GS auf 0 → +1 WP.

Zwei Sitzungen später hat sie 4 WP. Der SL bestimmt: „Rosalie hat nun Halluzinationen, die ihr vertraute Personen als Wesen erscheinen lassen.“

🧠 Umgang mit Wahnsinn: Tipps

- Wahnsinn soll Atmosphäre, keine Strafe sein.
  Rollenspiel vor Regeln!
- Nutze Wahnsinn als erzählerisches Werkzeug.
  Ein NSC kann helfen – oder verunsichern.
  Träume, Rückblenden, Paranoia machen die Welt tiefer.
- Therapie & Rückgewinnung:
  Jeder WP kann mit viel Zeit (mehrere Sessions), Ruhe, oder magischer Hilfe wieder entfernt werden.

Wesenkunde für Spieler

„Manche sind unter den Menschen, die keine sind.“
– Brüder Grimm, Der Teufel mit den drei goldenen Haaren

In der Welt von *Grimm* leben die Wesen verborgen – getarnt, unterdrückt oder in offener Feindschaft. Einige jedoch sind mehr als nur Schatten – sie sind *halb Mensch, halb Mythos*. In diesem Kapitel erfährst du, wie du selbst ein solches Wesen spielen kannst.

🧬 Was bedeutet es, ein Wesen zu sein?

Wesen tragen eine zweite Gestalt in sich – *die Woge* – und leben in ständiger Spannung zwischen Anpassung und Instinkt. Sie sind keine Monster, sondern tragische Kreaturen mit Kräften, Schwächen und einem gefährlichen Erbe, aber auch einem ganz normalen Leben- mit Partnern, Kindern, Behördenstress und ähnlichem.

Als Spielerwesen stehst du zwischen den Welten – gejagt, gebraucht oder verehrt. In menschlicher Gestalt meist nicht zu unterscheiden, doch unter Stress, Zorn, Magie oder deinem eigenen Willen kann deine Natur hervorbrechen, und dir gehörige Probleme bereiten- oder viel Macht verleihen.

Wesen können sich vollends gegen die restliche Gesellschaft stellen, darin untergehen oder sogar aktiv an deren Erhalt arbeiten.

🌸 Spielmechanik für Wesen

Merkmal	Regelwert
Trefferpunkte	1W10 + KON-Modifikator pro Aufstieg
Fähigkeitspunkte	5 Fertigkeitspunkte + 1 Sonderfähigkeit bei Erschaffung
Wesenstyp wählen	Blutbader, Hexenbiest, Bauerschwein etc. – siehe unten
Nachteil	Nachteil auf Heimlichkeitswürfe, wenn erregt oder verletzt
Wogen-Effekt	Zugriff auf mächtige Fähigkeiten im gewogten Zustand (SL entscheidet Auslöser)

🐾

Übersicht: Spielbare Wesenstypen

Hier findest du die **einige spielbare Wesen**, jeweils mit **modifizierenden Attributen**, besonderen Fähigkeiten und spielrelevanten Eigenschaften. Außerdem gibt es eine Beschreibung Ihrer Traditionen, Lebensweisen und sozialen Strukturen. Du kannst aber natürlich auch nahezu jedes andere Wesen aus der TV Serie spielen, oder dir sogar selbst eins ausdenken. Du musst das dann nur mit dem Spielleiter besprechen.

Blutbader (Werwolf-ähnlich)

- **+2 Stärke, +1Konditition**
- **Fähigkeiten**:

  Raserei (+2 Schaden, −2 RK für 3 Runden, 1x pro Sitzung)

  „Reißende Klauen“ +1 Schaden im Woge

  +1 RK und +1 Stärke im Woge

  „Witterung“ – Vorteil auf Spurenlesen und Wahrnehmung

  (Geruch)+1 auf Wahrnehmung

  Besonderes: Resistenz gegen Furcht (SG +2), Woge leichter

  auslösbar bei Wut

Allgemeine Merkmale

Der Blutbader ist ein Wesen aus der Kategorie der Raubtier-Wesen mit stark ausgeprägten biologischen und kulturellen Ritualen rund um Blut und Reinigung. In verwandeltem Zustand weist der Blutbader eine robuste, humanoid-tierische Gestalt auf, mit hervortretenden Zähnen, rötlich gefärbter Haut und typischerweise blutverschmiertem Fell oder Haar. Seine Transformation erfolgt kontrolliert, aber bei Verletzung oder Bedrohung reflexhaft.

Lebensweise

Blutbader leben bevorzugt zurückgezogen, oft am Rand von urbanen oder ländlichen Gebieten. Ihre Integration in menschliche Gesellschaften ist möglich, allerdings an strenge Selbstdisziplin gebunden. Viele Blutbader üben Berufe aus, die mit Körper, Medizin oder Reinigung zu tun haben – ein historischer Rückgriff auf ihre traditionelle Rolle als inoffizielle Heiler, Scharfrichter oder „Reiniger“ in vormodernen Gesellschaften.

Trotz ihrer beunruhigenden Erscheinung sind Blutbader nicht zwangsläufig gefährlich. Gewalt ist meist ritualisiert und in klare Regeln eingebettet. Historisch betrachtet standen Blutbader oft am Rand der Gemeinschaft, wurden aber zugleich bei seuchenartigen Ausbrüchen oder rituellen Vollstreckungen gezielt aufgesucht.

Sogenannte reformierte Blutbader ernähren sich streng vegetarisch und haben Hetzjagden entsagt, um sich besser in die Gesellschaft einpassen zu können.

Verhältnis zu Anderen

Da Grimms sie oft gejagt und getötet haben, sind sie ihnen gegenüber besonders vorsichtig. Bauerschweine und andere den Beutetieren zugehörige Arten gelten für viele Blutbader nicht viel- sie sind halt nur willfährige Opfer- und verdienen wenig Respekt. Das ist sogar bei reformierten Blutbadern oft noch so.

🧠 Hexenbiest (w) / Zauberbiest (m)

- **+2 Intelligenz oder +2 Weisheit**
- **Fähigkeiten**:

  Zugriff auf ein Ritual zu Spielbeginn

  Fluch: 1+/Tag/Ziel:-2 auf alle Proben für 1W4 Rd.

  In Woge +1 Initative, +1 Stärke

  Vorteil bei Erkennen magischer Spuren

  Besonderes: Sensibler Geist – bei Wahnsinn erhalten sie doppelt WP bei kritischem GS-Verlust

Allgemeine Merkmale

Hexenbiester und Zauberbiester wirken in menschlicher Gestalt vollkommen unauffällig – oft sogar charismatisch, eloquent und auffallend kultiviert. In verwandeltem Zustand zeigen sie stark entstellte, totenähnliche Gesichter mit eingefallenen Wangen, grauer, faltiger Haut, schwarzen Augen und tief ausgeprägten Furchen. Das Woge erfolgt meist kontrolliert und wird selten öffentlich gezeigt – meist als gezielte Machtdemonstration.

Sie besitzen natürliche magische Kräfte, für die sie weder Rituale noch externe Quellen benötigen. Diese Kräfte manifestieren sich vor allem in Gedankenkontrolle, Telekinese, Giftmischerei und Flüchen.

Lebensweise

Hexen- und Zauberbiester leben meist in urbanen Zentren, wo sie Zugang zu Machtstrukturen haben – sei es in Politik, Justiz, Medizin, Forschung oder der Finanzwelt. Ihre Lebensweise ist elitär und kontrolliert. Viele geben sich nicht als Wesen zu erkennen, sondern bewegen sich unter Menschen mit großer Raffinesse. In der Wesen-Gesellschaft sind sie gefürchtet, aber auch respektiert – nicht nur wegen ihrer Macht, sondern wegen ihrer strategischen Intelligenz.

Sie leben selten in Gemeinschaften, bilden jedoch Netzwerke – lose Verbände, geheime Zirkel oder jahrhundertealte Familienlinien, die oft über Generationen hinweg Einfluss aufgebaut haben. Ihre Loyalität gilt weniger anderen Wesen als ihrer eigenen Position innerhalb dieser Strukturen.

Soziale Struktur

Hexen- und Zauberbiester orientieren sich an einer hierarchischen, fast feudalen Logik. An der Spitze stehen sogenannte ***Matriarchinnen*** *(in weiblich dominierten Linien) oder* ***Primus-Zirkel*** *(in gemischtgeschlechtlichen Machtbündnissen). Innerhalb dieser Strukturen gelten absolute Disziplin, Verschwiegenheit und eine strikte Trennung von „denen da draußen" (andere Wesen, Menschen, Grimms).*

Aussteiger oder Regelbrecher werden nicht selten durch rituelle Bestrafung oder vollständige Ausschaltung sanktioniert – ein Hinweis auf die interne Härte dieser Kreise.

Magie und Ethik

Die Magie eines Hexenbiests ist instinktiv, aber nicht willkürlich. Sie folgt eigenen Prinzipien – meist zweckgebunden, machtzentriert und emotionslos. Die moralische Perspektive unterscheidet sich deutlich von menschlicher Ethik: Notwendigkeit hat Vorrang vor Mitgefühl, Loyalität vor Moral, Effizienz vor Recht.

Heilung, Zerstörung, Manipulation – all dies ist Teil des Repertoires, aber nie Selbstzweck. Alles dient der Kontrolle über Situationen, Menschen oder andere Wesen. Einige nutzen ihre Kräfte zur medizinischen Forschung oder Machtsicherung in Institutionen, andere operieren im Untergrund.

Verhältnis zu Grimms

Die Beziehung zu Grimms ist angespannt und historisch von Feindseligkeit geprägt. Grimms gelten in Hexenbiest-Kreisen als primitive Jäger mit überkommenen Idealen. Umgekehrt betrachten viele Grimms Hexenbiester als extrem gefährlich – nicht nur wegen ihrer Macht, sondern wegen ihrer Fähigkeit zur Täuschung, Infiltration und Manipulation.

Direkte Konfrontationen sind selten, aber wenn sie vorkommen, enden sie oft tödlich. Einige wenige Fälle belegen jedoch temporäre Zweckbündnisse, etwa bei Bedrohung durch radikale Wesenfraktionen.

Fazit

Das Hexenbiest – und sein männliches Gegenstück, das Zauberbiest – ist kein chaotisches Wesen, sondern ein hochstrukturiertes Produkt von Machtbewusstsein, magischer Disziplin und kultureller Isolation. Wer versucht, es aus moralischer oder emotionaler Perspektive zu verstehen, wird scheitern. Es handelt, um zu überleben – und es überlebt, indem es die Regeln selbst schreibt.

Bauerschwein (unauffällige Wesen)

- **+2 Konstitution, +1 Geschicklichkeit**
- **Fähigkeiten**:

  Vorteil auf Heimlichkeit und Streetwise

  Wittern von Stimmungen

  Kann sich in Menschenmengen oder urbanen

  Umfeldern verbergen, Netzwerker

  Im Woge +2 RK, +1 Schaden

  Besonderes: Unterschätzt werden – soziale Proben

  gegen Autoritätspersonen mit Vorteil

Allgemeine Merkmale

Bauerschweine sind Wesen mit tief verwurzeltem Pflichtbewusstsein und einer ausgeprägten Bindung an Herkunft, Besitz und familiäre Struktur. Im Woge-Zustand verändert sich ihr Gesicht zu einem markanten, schweineähnlichen Schädel – grobschlächtig, mit flacher Schnauze, dunklen Augen und runzliger Haut. Die Woge wird meist kontrolliert, gezielt eingesetzt – nicht aus Impuls, sondern aus Notwendigkeit.

Physisch verfügen sie über große Kraftreserven und einen geschärften Geruchssinn. Dieser erlaubt ihnen, soziale Spannungen zu „riechen" – eine Fähigkeit, die sie oft besser verstehen als selbst erklären können.

Lebensweise

Das Bauerschwein lebt meist unauffällig – als Landwirt, Handwerker, Buchhalter, Polizist, Hausmeister, Ortsvorsteher. Sie meiden Rampenlicht und instabile Umfelder. Ihre höchste Priorität ist Beständigkeit. Sie glauben an Routine, feste Regeln und überlieferte Rollenbilder.

Oft bewohnen sie seit Generationen dieselben Grundstücke, tragen altes

Wissen weiter, pflegen Familienarchive oder alte Rituale. Modernisierung akzeptieren sie, solange sie nicht ihre grundlegenden Werte unterläuft. Sie verstehen Wandel als etwas, das geführt werden muss – nicht als etwas, das einfach geschieht.

Soziale Struktur

Bauerschweine gehören zu den wenigen Wesenarten mit einem ausgeprägten Territorialinstinkt – nicht aggressiv, aber wachsam. Sie erkennen sofort, wenn sich etwas „nicht richtig anfühlt": neue Wesen, Machtverschiebungen, unausgesprochene Konflikte.

Innerhalb ihrer Gemeinde gelten sie als Hüter der Ordnung. Sie greifen selten ein – aber wenn sie es tun, dann entschieden. Ihr Wort hat Gewicht, selbst bei anderen Wesen. Sie übernehmen Verantwortung, nicht aus Geltungsdrang, sondern weil sie überzeugt sind, dass sonst niemand es richtig machen wird.

Kultur und Überzeugung

Bauerschweine hängen stark an Ritualen, auch wenn sie diese nicht als „magisch" betrachten. Jahreszeitenfeste, Ahnenpflege, Übergangsriten wie Geburt, Heirat, Tod – all das ist Teil ihres Weltbildes. Es geht ihnen weniger um Mystik als um Stabilität.

Sie gelten als misstrauisch gegenüber Wesen, die keine klare Position beziehen oder sich moralisch ambivalent verhalten. Magie gegenüber zeigen sie Zurückhaltung – nicht aus Angst, sondern aus Skepsis gegenüber Macht, die nicht überprüfbar ist.

Ihr Leitsatz könnte lauten: „Wer weiß, wo er steht, verliert nicht so leicht den Boden."

Verhältnis zu Anderen

Bauerschweine sehen Grimms nicht als natürliche Feinde, aber auch nicht als Freunde. Sie erkennen ihre Funktion an – als Ordnungshüter in einer chaotischen Welt – und bieten gelegentlich diskret Hilfe an. Manche agieren als inoffizielle Informanten, besonders wenn andere Wesen gegen den „natürlichen Takt" der Gemeinschaft handeln.

Grimms, die das Bauerschwein unterschätzen, begehen einen Fehler. Wer ihr Vertrauen gewinnt, hat nicht nur einen Verbündeten, sondern einen ruhigen Beobachter mit tiefem Zugang zum Wesen-Gefüge vor Ort. Bauerschweine hassen Blutbader- da diese sie fürher oft zum Spaß gejagt und getötet haben. Teilweise geschieht das noch immer.

Fazit

Das Bauerschwein ist kein Symbol für Naivität oder Einfachheit – sondern für Verantwortung, Beobachtung und innere Konsequenz. Es wirkt unauffällig, aber es weiß, was läuft. Und wenn niemand mehr hinsieht, bleibt oft nur das Bauerschwein, das den Überblick hat – und entscheidet, wann es Zeit ist zu handeln.

Fuchsbau (listige Wesen)

- **+2 Charisma, +1 GES**
- **Fähigkeiten**:

  Täuschung & Diplomatie mit Vorteil

  Schleichen/Verbergen +1

  Im Woge: RK+1,Initive +1, GES +1

  Wittern

  Besonderes: Oft doppellebendig – mit eigenen Zielen

Allgemeine Merkmale

Fuchsbaue zählen zu den intelligentesten und undurchsichtigsten Wesenarten. Ihr Woge-Zustand offenbart eine vulpinomorphe Erscheinung: spitzes Gesicht, scharfe Zähne, rötlich-dunkles Fell, stechende, wache Augen. Ihre Bewegungen bleiben dabei geschmeidig, nahezu lautlos – auch im verwandelten Zustand.

Die Woge erfolgt strategisch – selten impulsiv. Sie dient nicht dem Angriff, sondern der Einschüchterung oder Flucht. Fuchsbaue vermeiden direkte Gewalt. Ihre Stärke liegt in Sprache, Manipulation und Vorausdenken.

Lebensweise

Fuchsbaue sind Stadtwesen. Sie leben dort, wo Information fließt, wo soziale Strukturen flexibel sind und wo man sich im Gedränge verbergen kann. Viele arbeiten in Berufen, in denen Kommunikation, Einfluss oder Zugang zu sensiblen Daten eine Rolle spielen: Journalismus, PR, Recht, Spionage, Psychologie, Handel.

Sie sind Einzelgänger im Alltag, aber ausgezeichnet vernetzt. Ihre Netzwerke bestehen aus losen Kontakten, aus Gefälligkeiten und impliziten Abmachungen – keine engen Bünde, aber funktionierende Seilschaften. Wer einem Fuchsbau hilft, wird nicht vergessen. Wer ihn hintergeht, auch nicht.

Soziale Struktur

Fuchsbaue meiden starre Hierarchien. Es gibt keine Clans, keine Blutlinien, keine Ältestenräte. Ihre Gesellschaft funktioniert über Austausch – Informationen, Geheimnisse, Schutz. Ihr Sozialverhalten ähnelt einem Schwarzhändlersystem: Wer etwas zu bieten hat, bleibt im Spiel. Wer nichts mehr hat, verschwindet aus dem Netzwerk.

Sie respektieren Macht, aber sie unterwerfen sich ihr nicht. Statt Konfrontation bevorzugen sie Umleitung: lieber eine Situation so beeinflussen, dass der Konflikt nie offen wird – oder jemand anders ihn austrägt.

Werte und Moral

Fuchsbaue sind keine Nihilisten – sie haben Prinzipien, aber keine Dogmen. Sie glauben an Balance durch Ausgleich, nicht durch Bestrafung. Schuld ist für sie weniger moralisch als funktional: Wer einen Fehler macht, zahlt –weil Systeme so stabil bleiben.

Fuchsbaue sind opportunistisch. Sie selbst würden sagen: realistisch.

Verhältnis zu Grimms

Das Verhältnis zu Grimms ist kompliziert. Fuchsbaue betrachten Grimms mit einer Mischung aus Respekt, Skepsis und Neugier. Sie wissen, dass Grimms gefährlich sind – aber auch berechenbar. Das macht sie kalkulierbar.

Viele Grimms wissen, dass Fuchsbaue wertvolle Informanten sein können. Aber jede Information hat ihren Preis. Und nie ist sicher, ob der Fuchsbau nicht auch dem anderen gerade etwas flüstert.

Es gibt Fälle dokumentierter Kooperation – meist zeitlich begrenzt, zweckgebunden. Manchmal helfen Fuchsbaue, andere Wesen zu enttarnen. Manchmal helfen sie diesen, sich zu verstecken.

Fazit

Der Fuchsbau ist kein Kämpfer, kein Rebell, kein Bewahrer – sondern ein Spieler. Er liest die Regeln schneller als

andere und weiß, wie man sie beugt, ohne sie zu brechen. Wer ihn unterschätzt, wird ihn nicht kommen sehen. Wer ihn ernst nimmt, hat vielleicht einen der nützlichsten, gefährlichsten und intelligentesten Akteure im Wesen-Gefüge an seiner Seite – oder gegen sich.

Eisbiber (robuste, arbeitsame Wesen)

- **+2 Konstitution**
- ***Fahigkeiten***

  Vorteil auf Handwerk / Technik, +1 auf technische proben, +2, wenn diese mit Bewässerungstechnik zu tun haben.

  Kann Gefahren „riechen“: Wahrnehmung +1 bei Gefahren

Friedfertig: -2 auf Einschüchtern, Im Woge: RK+1,Schaden+1 (Spitz, diese Zähne),Initiative+1, „Dachsinstinkt“: Vorteil auf Verteidigungsproben gegen Überraschungsangriffe

Allgemeine Merkmale

Im Woge-Zustand zeigt der Eisbiber einen breiten, biberartigen Schädel, kräftige Schneidezähne und einen schuppigen, platten Schwanz, den er auch als Werkzeug einsetzen kann. Seine Körperkraft ist ausgeprägt, besonders im Oberkörper, was ihn zu einem geschickten Handwerker und Baumeister macht.

Das Wasser ist sein Element: Viele Eisbiber leben in der Nähe von Flüssen, Kanälen oder Häfen. Sie fühlen sich dort am sichersten, wo sie Strukturen aufbauen, stabilisieren oder sichern können.

Lebensweise

Eisbiber gelten als zuverlässige, arbeitsame Wesen, die Konflikte lieber vermeiden, als sie auszutragen. Ihre Stärke liegt im Gestalten, Bauen und Schützen. Sie sind häufig in technischen Berufen, am Bau oder in der Instandhaltung zu finden. Ihre Lebensweise ist geprägt von Vorsorge: Was ein Eisbiber einmal aufgebaut hat, wird verteidigt und gepflegt.

Sie ziehen die Gemeinschaft der Isolation vor und sind stark in familiäre Strukturen eingebunden. Vertrauen und Loyalität sind ihre zentralen Werte.

Soziale Struktur

Eisbiber sind Teamwesen. Sie arbeiten gern in kleinen Gruppen, sei es in Familie, Nachbarschaft oder in stillen Netzwerken von Wesen, die für Stabilität sorgen. Sie vermeiden Machtspiele und Intrigen, behalten aber stets den Überblick über ihre Umgebung. Ihre Fähigkeit, Gefahren früh zu erkennen, macht sie zu wertvollen „Wächtern“.

Verhältnis zu Grimms

Das Verhältnis ist in der Regel neutral bis kooperativ. Eisbiber sehen Grimms als notwendige Ordnungshüter und haben selten Grund, mit ihnen in Konflikt zu geraten. Manche Grimms nutzen Eisbiber sogar als lokale Ansprechpartner oder Informanten, da sie gut vernetzt und bodenständig sind.

Fazit

Der Eisbiber ist kein Kämpfer, kein Intrigant – sondern ein Bewahrer. Er baut, er schützt, er warnt. Wer ihn im eigenen Umfeld hat, gewinnt einen stillen, aber äußerst verlässlichen Verbündeten.

Gaelumcaedus (Reptilwesen)

- **+2 Geschick oder Stärke**
- **Fähigkeiten**:

  Schwimmhäute: Vorteil auf Bewegung im Wasser

  „Biss“ (1W6 Schaden), immun gegen Kälte

  Besonderes: Kalte Haut, schwer zu lesen – Nachteil auf Empathieproben durch andere

  Im Woge +2 RK,+2Schaden, +1 Initiative

Allgemeine Merkmale

Der Gaelumcaedus ist ein uraltes Wesen mit drakonischen Zügen – massiger Körperbau, reptilienartige Haut, verhornte Schuppenpartien, oft mit Asymmetrien und Verwachsungen. Sein Woge-Zustand ist überwältigend und kaum zu verbergen: viele berichten von einer Aura aus Hitze, Druck und psychischer Einschüchterung.

Der Name selbst ist alt-lateinisch und bedeutet in etwa „Himmelszerschneider“ – ein Hinweis auf seine historische Macht.

Lebensweise

Gaelumcaedi leben isoliert, oft in Extremlagen: Wüsten, alte Bergregionen, vergessene Ruinen. Ihre Lebensweise ist nicht nomadisch, sondern stationär – sie wählen Orte, an denen sie ungestört beobachten und denken können. Viele sammeln Wissen, Rituale, Artefakte.

Sie greifen selten ein, aber wenn, dann mit massiven Konsequenzen. Ihre Philosophie folgt dem Prinzip des Gleichgewichts: Zerstörung ist kein Ziel, sondern Werkzeug. Nur wenn das Wesen-Gefüge bedroht ist, offenbaren sie sich.

Soziale Struktur

Es gibt keine dokumentierte Gesellschaftsform. Alle bekannten Gaelumcaedi agieren einzeln – möglicherweise, weil es nicht mehr als eine Handvoll von ihnen gibt. Einige Theorien besagen, dass sie einander meiden oder einst eine eigene Ordnung hatten, die zerbrochen ist.

Verhältnis zu Grimms

Grimms begegnen Gaelumcaedi mit äußerster Vorsicht – historisch wurden einige getötet, als sie versuchten, sie zu konfrontieren. Die Wesen selbst sehen Grimms nicht als Gegner, sondern als Teil eines Spiels, das sie längst durchschaut haben. Wenn sie mit Grimms sprechen, dann nie beiläufig – sondern mit Zweck.

Fazit

Der Gaelumcaedus ist kein Teil der aktiven Wesenwelt – er ist ihr stiller Schatten, ihr Gedächtnis, ihre letzte Eskalationsstufe. Wer ihm begegnet, erlebt nicht ein Wesen, sondern eine Naturgewalt mit Intelligenz. Und niemand bleibt davon unberührt.

⚖️ Balance-Hinweis

Die Wesenstypen sind mächtig – **aber verwundbar**:

- Sozialer Misstrauensmalus (SL kann Erschwernisse geben, z. B. bei Polizisten)
- Offenbarung der Woge = Furcht bei Menschen + erhöhte Aufmerksamkeit
- Wesen können durch spezielle Rituale oder Wesenjäger aufgespürt werden
- Oft sehr komplexe und behindernde soziale und traditionelle Regeln, die das Individuum sehr einschränken können.

🎭 Beispielcharakter: Wesen

Name: Lucien

Wesenstyp: Blutbader
Stärken: Stärke 16, Wahrnehmung +4
Fähigkeiten: Klauen, Fährtennase, Furchtresistenz
Schwächen: Nachteil auf Heimlichkeit, Woge tritt bei Stress automatisch ein
Hintergrund: Ehemaliger Söldner mit dunkler Vergangenheit, nun auf der Flucht vor der eigenen Art

📜 Wesen in der Gesellschaft

Einige Wesen leben in versteckten Gemeinschaften – sogenannte **Baukreise**, andere gehen unter falscher Identität in der Menschenwelt auf. Besonders gefährlich wird es, wenn ein Grimm auftaucht – oder wenn ein Wesen dem Ruf der Woge nicht widerstehen kann.

🎲 Wogen-Regel (Erinnerung)

Der Wogenzustand erlaubt **Zugriff auf Fähigkeiten** oder gesteigerte Werte, aber bringt Risiken:

- SL entscheidet, ob er automatisch ausgelöst wird (z. B. bei Wut, Schmerz, Magie)
- Rückverwandlung erfordert Weisheitswurf (SG variabel, typischerweise 12–16)
- Wesen in der Woge sind leichter zu entdecken (sichtbar für Grimms, sichtbar für andere Wesen)

Tabelle mit vielen Spielbaren Wesen

Hier sind einige zhusätzliche Wesen mit Ihren Eigenschaften katalogisiert. Informatiuonen über diese Wesen findest du im Internet, oder dein Spielleiter hilft dir, mehr über Sie und ihre Hintgergründe zu erfahren.

Wesen	Attributsmodifikatoren	Sonderfähigkeiten	Einschränkungen / Malus
Anubis	**+2 STR, +1 WEI**	**• „Richterblick“: Vorteil gegen Lügen & Täuschung • Ritualzugang zu Totenritualen**	**Furchteinflößend: −2 auf soziale Proben bei normalen Menschen**
Granitbestie	**+3 STR, +2 KON**	**• Resistenz: 50 % weniger physischer Schaden außer Silber • Erdgriff (zermalmender Angriff, 1× pro Kampf)**	**Träge: −2 auf Initiative**
Königsschlange	**+2 GES, +1 CHA**	**• Hypnoseblick (SG 15 WEI, sonst 1 Runde gelähmt) • Würgeangriff (1W8 Schaden / Runde)**	**Kalte Blutung: −2 auf Ausdauer in Kälte**
Lebenssauger	**+2 INT, +1 WEI**	**• Blutentzug (WP beim Opfer +1, GS beim Opfer −1) • Vorteil auf Magieproben**	**Verhasst: Wesen und Grimms erkennen sie sofort**
Schattengänger	**+2 GES, +1 INT**	**• Schattenform: durch Wände gleiten (1 m) • Unsichtbarkeit in völliger Dunkelheit**	**Silber & Lichtwaffen verursachen +50 % Schaden**
Musai	**+ 2 CHR**	**Einflüsterung (sozialer Vorteil 1× pro Szene)**	**Reflexionsempfindlich – Spiegel zeigen wahre Gestalt**
Luison	**+ 2 STÄ**	**Spürt mit Vorahnung (Initiative +2 in der Wildnis)**	**Schwäche gegen Silber, Alpträume (+1 WP pro Abenteuer)**

In Absprache mit dem Spielleiter sind aber auch andere Wesen möglich !

Kampf, Fertigkeiten & Proben

„Er wusste wohl, was er tat, aber der Schatten tat es besser.“
– Brüder Grimm, stilistisch nachempfunden Der treue Johannes

In der Welt von *Grimm* sind Entscheidungen selten bloß Worte – oft hängen Leben, Verstand oder die Menschlichkeit eines Wesens an einer einzigen Handlung. Ob Du im Schatten einen Dämonenpakt abwenden willst, einen Bannkreis korrekt ziehst oder einem Vampir den Pflock ins Herz treibst: Deine Fertigkeiten, Dein Mut – und manchmal der Würfel – entscheiden über das Ergebnis. Dieses Kapitel führt Dich durch die grundlegenden Mechaniken des Spiels: Wie Proben gewürfelt werden, wie Kämpfe ablaufen und welche besonderen Talente Deinen Charakter ausmachen. Alles, was zwischen Dir und dem Abgrund steht, beginnt hier.

🎲 Das Würfelsystem

Im Spiel wird fast alles mit einem 20-seitigen Würfel (W20) entschieden.

Die Formel lautet:

W20 + passender Attributsmodifikator + Fertigkeitsbonus ≥ Schwierigkeitsgrad (SG)

📌 Schwierigkeitsgrade (SG)

Der Schwierigkeitsgrad (SG) gibt an, wie schwer eine Probe ist. Hier einige typische Werte:

SG	Schwierigkeit
5	Leicht
10	Durchschnittlich
13	Herausfordernd
15	Schwierig
18	Sehr schwer
20+	Übermenschlich

Beispiel:
Nick will über einen rostigen Zaun klettern. Der SL legt SG 13 fest (rutschig, aber machbar). Nick würfelt 1W20 + GES-Modifikator + Athletikbonus.

📘 Fertigkeiten

Jede Figur kann bei der Erschaffung Punkte in Fertigkeiten investieren. Diese werden mit passenden Attributen kombiniert.

Beispiele:

Fertigkeit (Beispiele)	Attribut	Beschreibung
Spurenlesen	WEI	Finden und deuten von Spuren

Fertigkeit (Beispiele)	Attribut	Beschreibung
Nahkampf	STÄ	Faust, Kette, Klinge
Heimlichkeit	GES	Schleichen, Verbergen
Okkultes Wissen	INT	Magie, Wesen, Rituale erkennen
Überzeugen	CHA	Andere von etwas überzeugen
Einschüchtern	CHA	Drohen oder Präsenz nutzen
Wahrnehmung	WEI	Hören, Sehen, Spüren

Der Fertigkeitsbonus liegt anfangs bei 0–4 (je nach Startverteilung + Attributsmodifikator).

✅ Vorteil / Nachteil

Vorteil: Zwei W20 würfeln, den höheren Wert verwenden.

Nachteil: Zwei W20 würfeln, den niedrigeren Wert verwenden.

Beispiel:
Du schleichst in dicken Nebel? Vorteil auf Heimlichkeit.
Du versuchst zu laufen, während du blutest? Nachteil auf Athletik.

🧠 Probenarten

Attributsproben: Wenn keine Fertigkeit greift → nur Attributsmodifikator.

Rettungswürfe: Reaktion auf Gefahren, wie z. B. Magie, Wahnsinn, Gifte.

Angst- / Wahnsinnsproben: Weisheit oder Stabilität (GS) gegen SG.

🎯 **Wie laufen Fertigkeitsproben ab?**

Immer wenn du eine Handlung versuchst, deren Ausgang ungewiss ist – etwa ein Schloss knacken, ein Wesen belügen oder im Dunkeln eine Spur finden – fordert die Spielleitung eine **Fertigkeitsprobe**.

So läuft sie ab:

1. **Die Spielleitung benennt die Fertigkeit**, z. B. „Spurenlesen“, „Überzeugen“ oder „Heimlichkeit“.

2. **Du würfelst 1W20**, addierst:
    - den **passenden Attributsmodifikator** (z. B. WEI, INT, CHA …)
    - den **Fertigkeitsbonus** (je nachdem, wie viele Punkte du dort investiert hast).
3. **Vergleiche das Ergebnis mit dem Schwierigkeitsgrad (SG)**.
    - Ist das Ergebnis **gleich oder höher**, gelingt die Handlung.
    - Ist es **niedriger**, misslingt sie – oft mit Konsequenzen.

    Beispiel:
    Du versuchst, einen verschlüsselten Text zu entschlüsseln. Der SL legt SG 15 fest. Du hast +2 auf Okkultes Wissen.
    → W20-Wurf = 13 → 13 + 2 = 15 → Erfolg! Du erkennst den Namen eines alten Kultes.

    Hättest du diese Fertigkeit nicht gehabt, hättest du mindestens eine 15 werfen müssen!

Wichtig:
Das WIE du handelst, beeinflusst die Probe! Gute Ideen, passende Hilfsmittel oder Unterstützung durch andere können Vorteil bringen – oder den SG senken. Schlechte Ideen können auch schlechte Auswirkungen haben, der SL entscheidet….(Vorteil/Nachteil)

⚔ Kampfablauf

- Rundenbasiert: Jede Runde ≈ 6 Sekunden. Jeder kann:
- 1 Aktion (z. B. Angreifen, Gegenstand einsetzen)
- 1 Bewegung (bis zu 9 m)
- 1 Reaktion (z. B. Ausweichen, Gelegenheitsangriff)
- Angriffswurf:
  1W20 + Fertigkeit (z. B. Nahkampf oder Fernkampf) + STÄ/GE-Modifikator ≥ RK des Ziels
- Schaden:
  Je nach Waffe (z. B. 1W6 + STÄ)
- Rüstungsklasse (RK):
  = **10 + GES-Modifikator + Rüstungsschutz + eventuelle Boni**

💥 Kritische Erfolge & Fehlschläge

Wurf = 20: Kritischer Treffer → doppelter Schaden

Wurf = 1: Kritischer Fehlschlag → Missgeschick (vom SL beschrieben)

🧿 Besondere Kampfaktionen

Aktion	Effekt
Ausweichen	Gegner hat Nachteil auf Angriffe gegen dich
Zielen	Vorteil auf nächste Fernkampfaktion
Rückzug	Bewegung ohne Gelegenheitsangriff
Ablenken	Fertigkeitswurf gegen SG → Vorteil für Verbündeten
Woge zulassen	Wesen dürfen mit SL-Zustimmung ihre Gestalt wandeln

👥 Kampf gegen mehrere Gegner

Wenn ein Spieler mehreren Gegnern gegenübersteht, gilt:

Der SL entscheidet, ob sie gezielt angreifen (z. B. Grimm zuerst)

Bei Gruppenübermacht:

Ab 3 Gegnern → Vorteil auf Angriffe durch Flankierung

Nahkampfbonus von +2 möglich

🧪 Beispiel: Komplettaktion

Monroe sieht sich zwei Wesen gegenüber.

Initiative: Monroe 17, Wesen 12 → Monroe zuerst.

Aktion: Er greift mit einem Kampfstab an.

Wurf: 14 +2 (Nahkampf) → trifft RK 15 knapp nicht.

Wesen 1 greift an, trifft → Monroe verliert 4 TP.

Wesen 2 versucht zu beißen, verfehlt.

Nächste Runde: Monroe nutzt Bannlicht – Wesen muss WEI SG 13 schaffen. Ein Wesen versagt → wird für 1 Runde paralysiert.

Ausrüstung & Gegenstände

„Wer nichts hat, dem hilft kein Zauberstab."
– Brüder Grimm, Die zwei Brüder

Ob geweihtes Silber, handgeschriebene Grimoire oder einfach nur eine rostige Axt – in Grimm ist Ausrüstung weit mehr als nur Beiwerk. Gegenstände tragen Geschichte, Macht und manchmal Flüche in sich. Was Du mit Dir führst, kann den Unterschied ausmachen zwischen Überleben und Verdammnis. Dieses Kapitel liefert Dir einen Überblick über die Werkzeuge der Jäger: vom Alltäglichen bis zum Okkulten, von der improvisierten Waffe bis zum Artefakt jenseits menschlichen Verstehens. Öffne Deine Tasche mit Bedacht – Du wirst brauchen, was darin liegt.

🎒 Grundausstattung bei der Charaktererschaffung

Herkunft	Startausrüstung
Grimm	Schutzamulett, Nahkampfwaffe, Grimmbuch (mindestens eins) Berufswerkzeug (z. B. Kamera, Ausweis, Kontaktnetzwerk, Waffe)
Mensch	Berufswerkzeug (z. B. Kamera, Ausweis, Kontaktnetzwerk, Waffe)
Wesen	Ritueller Gegenstand, falls regulärer Beruf: Berufswerkzeug (z. B. Kamera, Ausweis, Kontaktnetzwerk, Waffe)

Es können auch Gegenstände aus einem Hobby dabei sein, etwa eine E-Gitarre, Pfeil + Bogen, Kochmesser, ein kleine Segeljolle etc

Weitere Ausrüstung

Waffen (Auswahl)

Waffe	Schaden	Modifikator	Besonderheit
Unbewaffnet (Basis)	1W3	+ST	Immer da, immer nah ;.)
Dolch	1W4	+GE	Versteckt tragbar
Pistole (9mm)	1W8	+GE	Fernkampf, laut
Silberklinge	1W6+1	+ST	Wirkt gegen silberschwache Wesen
Jagdgewehr	2W6	+GE	Fernkampf, schwer zu verstecken
Armbrust	1W8	+GE	Leise, langsam
Brecheisen	1W6	+ST	Auch zum Hebeln von Türen verwendbar

Kleidung & Schutz

Kleidung / Rüstung	RK-Bonus	Einschränkungen	Besonderheit
Lederjacke	+1	–	Trägt nicht auf
Taktische Weste	+2	−1 auf Heimlichkeit	militärisch
Okulter Mantel	+1	–	+1 auf mag. Resistenzen
Laborkittel	–	–	+1 auf Proben in Laboren
Ordensrobe	–	–	Vorteil bei kultischen Ritualen
Anzug & Mantel	–	–	Vorteil auf Etikette-Proben
Rüstkorsett (versteckt)	+1	–	Nur Nahkampf, nicht sichtbar
Polizeiweste	+2	−2 auf Heimlichkeit	Vorteil auf Einschüchterung
Winterkleidung	–	–	Verhindert Kälteschaden
Abendgarderobe (hochwertig)	–	–	+1 auf Charisma-Proben bei offiziellen Anlässen
Negligé oder verführerisches Outfit	–	–	Vorteil auf Überreden, Ablenken oder Flirten. +1 auf Charisma Proben in privatem Rahmen

🧪 Heilung – Körperlich & Geistig

💊 Medikamente (Körperliche Heilung)

Name	Wirkung	Nebenwirkung (1W6)
Schmerzmittel (stark)	Stelle 1W6+2 TP wieder her	1–3: −1 auf Wahrnehmung (Benommenheit), 4–6: keine
Antibiotika	Heilt Infektionen (Spielleiterentscheid)	1–2: Übelkeit (−1 auf alle Würfe 1 Std), 3–6: keine
Notfall-Adrenalin	Sofort +3 TP & Vorteil auf GES-Proben 1 Runde	1–2: Schwäche danach (−1 ST), 3–6: keine

🍷 Geist & Seele

Mittel	Wirkung auf GS / WP	Nebenwirkung
Beruhigungstabletten	Stelle 1W6 GS wieder her	−1 auf alle sozialen Proben 1 Stunde
Alkohol (Schnaps, Bier)	Stelle 1W3 GS wieder her	−1 auf GES & INT-Proben, leichte Enthemmung
Kräuteraufguss (z. B. Lavendel, Baldrian)	+1 auf GS-Wurf	Nur bei längerer Anwendung wirksam
Musik / Symbolischer Gegenstand	GS +1 (nur bei relevantem Anker)	einmal pro Abenteuer
Schlafmittel	GS +2 nach Schlaf	Schlaf dauert mind. 6 Std., −2 Initiative bei Unterbrechung

✨ Okkulte Ausrüstung & Artefakte

Objekt	Funktion	Besonderheit
Geweihte Kreide	Zeichnet Bannkreise	Hält Wesen 1W4 Runden auf Abstand
Bannlaterne	Lichtkreis gegen dunkle Wesen	SG 12 Resistenz
Spiegelfragment	Zeigt wogende Wesen	+2 auf Entdeckung
Blutsiegel	Erfordert Blutopfer, verleiht Vorteil auf Ritual	+1 WP bei Gebrauch
Münze von Zakynthos	Machtgegenstand	+2 auf Charisma gegen Wesen, WP +1 pro Einsatz

📎 *Optionale Regel: Tragekapazität*

Die Spielleitung kann (vor allem bei Solo- oder Survival-Abenteuern) folgende Begrenzung nutzen:

- Spieler dürfen **maximal 5–7 große Gegenstände** gleichzeitig bei sich tragen.
- Rüstungen, Waffen, Ritualgegenstände etc. zählen je nach Größe.
- **Kleinmaterialien** (Notizblock, Amulett, Taschenmesser) können gruppiert werden.
- Erweiterbar durch Rucksack, NSC-Träger oder Fahrzeug.

📝

Beispielausrüstung: Ermittlerin Rosalie

Gegenstand	Nutzen
Notizbuch mit Kräuterrezepten	Vorteil auf Kräuterkunde
Violette Tinktur	Stellt 1W4 GS wieder her
Schutzanhänger (Echtholz)	+1 auf RK gegen Magie
Halbes Spiegelstück	Vorteil auf Wahrnehmung bei Wogenden
Spritze mit Lavendel-Morphin	1W6 TP, Nebenwirkung: −2 INT 30 Minuten

Magie, Rituale & Alchemie

„Da war das Zauberbuch, aus dem sie alle ihre Künste gelernt hatte."
– Brüder Grimm, Der Eisenofen

Magie ist in Grimm keine bloße Spielerei – sie ist **mächtig**, **dunkel** und **tief in den alten Mythen verankert**. In Ritualen, Flüchen oder alchemistischen Substanzen verbirgt sich ein Teil der wahren Schattenwelt. Magie erscheint selten als großes Feuerwerk – sie ist **leise, subtil, gefährlich**. Und sie verlangt ihren Preis, und der kann unter Umständen sehr hoch und bitter sein (oder auch sehr eklig……)

🔮 Wer kann Magie anwenden?

Klasse/Typ	Zugriff auf Magie
Hexenbiester & Zauberwesen	Erhalten zu Spielbeginn Zugriff auf Rituale
Wesen mit magischer Blutlinie	SL-Entscheid: Zugriff auf Rituale möglich
Menschen	Selten, meist über Relikte, Bücher oder NSCs
Grimms	Meist nicht magiebegabt, aber **sensibel** für magische Phänomene; besitzen oft Kenntnisse in *okkultem Wissen* oder *magischer Erkennung*

🔮 Rituale

Rituale sind magische Handlungen, Beschwörungen oder Verzauberungen und Verhexungen, die gründliche Vorbereitung, teilweise sehr spezielle Komponenten und geistige Kraft und Konzentration erfordern. Sie können sehr anstrengend und hochgefährlich auch für den Zaubernden sein…….

Ritualname	Wirkung	Dauer	Probe (SG)	Komponenten
Bannkreis	Hält Wesen außerhalb eines Kreises	1 Minute	WEI 13	Kreide, Kerzen, Blut
Erkenntnisritual	Erkennt magische Präsenz	10 Min.	INT 12	Runen, Staub, Tierzahn
Spiegelblick	Vision entfernter Orte	1 Stunde	WEI 15	Spiegel, Haar, Wasser
Ruf der Schatten	Ruft ein Wesen zum Gespräch	30 Min.	CHA 16	Asche, wahrer Name, Opfer
Bann der Erinnerung	Löscht gezielt eine Erinnerung	1 Stunde	CHA 18	Kräuter, Symbol, Mondlicht

🛑 **Fehlschläge** können zu geistigem Schaden, falschen Effekten oder dem Ruf eines feindlichen Wesens führen. Der SL entscheidet.

🧪 Tränke & Elixiere

Tränke und Elixire sind kurzlebige magische Substanzen mit sofortiger Wirkung – oft instabil, aber nützlich. Auch bei Ihnen gilt: Für sie entrichtet man immer einen Preis, und damit ist nicht nur gemeint, was man dafür beim Wesen-Apotheker bezahlt……

Trankname	Wirkung	Herstellung (SG)+ Probe	Nebenwirkung (W6)
Herzstärkertinktur	+1W8 TP	INT 12+Kräuterkunde	1 = Übelkeit (−1 GES)
Beruhigungsbitter	+1W6 GS	WEI 13+ Drogenkunde	1–2 = Benommenheit
Nachtsichttonikum	Dunkelsicht 30 Min.	INT 14+ Kräuterkunde	1 = Augenschmerz (−1 WAHR)
Mutbitter	Vorteil auf Furchtproben (1 Szene)	WEI 12+ Drogenkunde	1 = Übermut (−2 GS danach)
Wahrheitstropfen	Zwingt zur Ehrlichkeit (1 Min.)	CHA 16+ Drogenkunde	1 = Delirium (−2 CHA, 1h)

🎲 **Beispiel**: Elise will einen Beruhigungsbitter brauen. Sie würfelt WEI gegen SG 13. Bei Erfolg: +1W6 GS. W6 zeigt eine 2 → leichte Benommenheit tritt ein.

☠️ Analyse von Ritualspuren & Verfluchten Objekten

Verlassene Keller, Kreise aus Asche, zersplitterte Spiegel, seltsam vibrierende Amulette – magische Spuren oder verwunschene Dinge sind nicht immer sofort zu erkennen. Spielercharaktere mit dem nötigen Wissen können sie analysieren, entschärfen oder nutzen.

Vorgehen	Beschreibung	Probe (SG)	Erkenntnis bei Erfolg
Spurenlesen (magisch)	Untersuchung von Kreide, Blut, Kerzenwachs etc.	INT + Okkultes SG 13	Erkennt Art des Rituals (Bann, Ruf, Opferung etc.)
Aura-Scan	Spürt magische Restenergie mit geschlossenen Augen	WEI SG 14	Erkennt emotionale Färbung (z. B. Zorn, Angst, Schuld)
Objekt-Berührung	Direkter Hautkontakt mit dem Gegenstand	WEI SG 15	Vision oder Flashback, wenn verflucht oder „aufgeladen“
Symbol-	Deutung von Runen, Zeichen,	INT SG 12	Erkennt Ursprungsart

Vorgehen	Beschreibung	Probe (SG)	Erkenntnis bei Erfolg
Interpretation	Kreisen		(Wesenritual, Kultmagie, Hexenwerk)
Zeremonielle Reinigung	Versuch, das Objekt zu entzaubern oder zu beruhigen	CHA + Okkultes SG 16	Fluch wird gemildert oder gebannt (SL-Entscheid)

❗ **Hinweis:**

- Normale Apotheker *können* Substanzen analysieren, aber **verhexte Objekte** und **rituelle Energien** liegen außerhalb ihres Wissensbereichs.
- Wesen oder Spieler mit einem magischen Hintergrund erhalten +1 Bonus auf die entsprechenden Proben.
- Misslingt die Analyse schwer (z. B. bei 1 oder SG um 5 verfehlt), kann dies zur Auslösung der magischen Wirkung führen (z. B. Geistererscheinung, Fluchaktivierung).

→SL Hier ist eine Zufallstabelle für verfluchte oder verhexte Objekte –wenn ein Charakter solch einen Gegenstand untersucht, berührt oder gar benutzt, ohne die Wirkung vorher zu entschlüsseln, treten diese Effekte ein....

🎲 Tabelle: Nebeneffekte bei Kontakt mit verfluchten Objekten (W20)

W20	Effekt	Dauer
1	Geistige Umnachtung: GS −1, Visionen einer fremden Stimme im Kopf	1 Stunde
2	Körperliches Unwohlsein: −1 auf GES, Übelkeit	30 Minuten
3	Fluch der Zunge: Nur noch flüstern oder stottern möglich	1 Szene
4	Zwangshandlung: Muss das Objekt in der Hand behalten,	Bis Bannung

W20	Effekt	Dauer
	sonst Panik	
5	Wesenblick: Kann für 1 Stunde alle Wesen erkennen – ohne abzuschalten	1 Stunde
6	Statische Aura: Elektronische Geräte in der Nähe versagen	10 Minuten
7	Frostberührung: Hände sind taub vor Kälte (−2 auf Handwerkliches)	1 Stunde
8	Spukerscheinung: Ein geisterhaftes Wesen folgt dem Spieler (nur sichtbar für ihn)	1 Szene
9	Sprachverlust: Kann nicht sprechen	10 Minuten
10	Wahrheitssucht: Kann nicht lügen	1 Szene
11	Fremde Erinnerung: Sieht Flashbacks aus dem Leben eines anderen Wesens	Sofort, SL beschreibt
12	Verzerrte Sicht: −2 auf Wahrnehmung	30 Minuten
13	Nervenzucken: Nach jedem Satz zuckt ein Muskel unkontrolliert	1 Szene
14	Fluch der Berührung: Alles, was der Spieler berührt, fühlt sich fremd an	1 Stunde
15	Seelensplitter: Teile der eigenen Gedanken fühlen sich „besetzt“ an	Bis Bannung oder SL-Eingriff
16	Blutspur: Tiere wittern den Charakter über große Distanz	1 Tag
17	Geruchsillusion: Alles riecht nach Verbranntem	1 Szene

W20	Effekt	Dauer
18	Zeitschleifegefühl: Spieler glaubt, dieselbe Szene schon einmal erlebt zu haben	1 Szene
19	Unfreiwilliger Bannträger: Der Gegenstand bindet sich an den Charakter	Bis Ritual zur Entfernung
20	Explosion der Schatten: Schwarze Schatten breiten sich für 1 Runde aus, alle im Umkreis WP +1 erhalten	Sofort

Anwendung durch die Spielleitung:

- SL nutzt diese Tabelle, wenn ein Spieler-Charakter versucht, ein magisch verdächtiges Objekt zu benutzen, ohne es vorher ausreichend zu identifizieren (z. B. nach fehlgeschlagener Analyse).
- Für besonders gefährliche Objekte kannst du mit W10 statt W20 würfeln, um die Chance auf starke Effekte zu erhöhen.
- Nutze bei Wunsch eigene Tabellen für besondere Objekte oder entwickle mehrstufige Effekte (z. B. je nach Wiederholung).

🩺 Arzneien & medizinische Alchemie

Arzneien sind **nicht-magische**, aber hochwirksame Präparate gegen körperliche oder geistige Leiden. Sie können in der Apotheke erworben, bei Einsätzen gefunden oder von Apothekern und Wesen-Apothekern hergestellt werden. Die Packungsbeilage empfiehlt sich aber trotzdem immer zu lesen……

Arznei	Wirkung	Voraussetzung(+Probe SG12 bei Wesensapothekern)	Herstellungsprozess	Nebenwirkung (W6)
Heilsalbe	+1W6 TP bei frischen Wunden	INT 10	Destillation + Bindung	1 = Hautreizung (−1 KON)
Beruhigungstabletten	+1W6 GS	WEI 10	Pulverisierung +	1 =

Arznei	Wirkung	Voraussetzung(+Probe SG12 bei Wesensapothekern)	Herstellungsprozess	Nebenwirkung (W6)
	(1x/Tag)		Pastilisierung	Benommenheit (−1 GES)
Schmerzblocker	Ignoriert 1 Wunde (1 Std.)	INT 12	Pulverisierung + Pastilisierung	1–2 = Abstumpfung (−1 INT)
Blutstiller	Stoppt Blutung	INT 12	Destillation + Bindung	Keine
Stimulanz (Spray)	+2 GES (1 Szene), dann −2 GES	INT 13	Destillation + Bindung	1 = Kollaps bei 2. Dosis

Arzneien wirken **nicht kumulativ**, können aber über Apotheken, medizinische Koffer oder Wesenhändler gefunden werden.

🧪 Wesen-Apothekerkunst

Die Apotheker der Wesen sind **Schattenalchemisten** – ihre Tränke wirken doppelt: **magisch & chemisch**. Die Herstellung erfolgt etwas anders als bei akademisch gebildeten Apothekern. Auch können sie normale Medikante herstellen, das erfordert aber immer Buchstudium und andere Recherchen – es ist eine SG-Probe notwendig (siehe Tabellen). Dafür gelten für die So hergestellten Medikamente dieselben Regeln wie für Tränke & Elixiere:

📜 Regeln für Wesen-Apotheker:

- Erhalten **1 Ritualtrank & 1 Arznei** beim Start
- Dürfen **Rezepte kombinieren** (z. B. Schmerzblocker + Mutbitter = *Kampfrauschtonikum*)
- Herstellung erfordert **2 Fertigkeitsproben** (z. B. INT + Kräuterkunde)
- 🎲 **Fehlschläge** führen zu **mutierten Nebenwirkungen** nach SL-Entscheid

⚒️ Alchemistische Arbeiten & Apothekerprozesse

Typische Tätigkeiten für Trankherstellung, Analyse & Entgiftung:

Tätigkeit	Beschreibung	Notwendige Probe
Destillation	Flüchtige Bestandteile abtrennen	INT oder Handwerk SG 12
Pastilisierung	Herstellung von Tabletten / Zäpfchen	INT oder Handwerk SG 9
Bindung	Herstellung haltbarer Emulsionen	INT oder Handwerk SG 10
Pulverisierung	Zutaten zu Pulver verarbeiten	GES SG 10
Essenzziehen	Magische Grundstoffe extrahieren	WEI SG 14
Neutralisation	Gift oder Trankwirkung beenden	INT + Medizin SG 15
Aufladung (mag.)	Trank magisch aktivieren	WEI + Okkultes Wissen SG 16
Dokumentation	Rezept notieren, +1 auf spätere Versuche	INT SG 10

🧪 Analyse von Substanzen & Arzneien

Nicht alle Tränke oder Arzneien sind klar beschriftet – oft finden sich seltsame Phiolen in Laboren, bei Toten oder in dunklen Ecken von Apotheken. Um ihre Wirkung oder Herkunft zu ermitteln, können folgende Untersuchungen durchgeführt werden, wenn man denn dafür die notwendige Ausbildung oder das nötige Wissen hat:

Vorgehen	Beschreibung	Probe (SG)	Ergebnis bei Erfolg
Geschmackstest	Ein winziger Tropfen wird auf die Zunge gegeben	KON SG 10	Erste Hinweise (z. B. bitter, ölig, scharf)
Analyse mit Werkzeugen	Mittels Ausrüstung wie Mörser, Pipetten, Lupe	INT + Alchemie SG 12	Identifikation von Basisstoffen

Vorgehen	Beschreibung	Probe (SG)	Ergebnis bei Erfolg
Vergleich mit Rezeptbuch	Der Charakter hat Zugriff auf alte Rezepturen	INT SG 11	Erkennen von Rezeptvarianten oder Fälschungen
Magische Untersuchung	Erkennt magische Resonanz in der Substanz	WEI + Okkultes SG 13	Erkennt, ob Trank magisch ist oder Fluch enthält

→SL Fehlschläge führen zu falschen Schlussfolgerungen oder – bei direktem Kontakt – ggf. zu leichten Nebenwirkungen (W6-Tabelle, vom SL bestimmt).

Wurf	Konsequenzen
1 (katastrophal)	Blockade: Es wird nichts erkannt & es kann auch kein weiterer Versuch erfolgen
2	Es wird nichts erkannt, aber es kann einen weiteren Versuch geben, mit +3 SG
3	Es wird nichts erkannt, aber es kann einen weiteren Versuch geben, mit +2 SG
4	Es wird nichts erkannt, aber es kann einen weiteren Versuch geben, mit +1 SG
5	Es wird nichts erkannt, aber es kann einen weiteren Versuch geben
6(Glück gehabt)	Es wird trotzdem richtig erkannt

Tipp: Wesen-Apotheker haben bei solchen Analysen +1 Bonus, wenn es sich um wesenhafte Alchemie handelt.

Spielmechanik auf einen Blick

- **Tränke & Arzneien**: Herstellung über Attributsproben (meist INT, WEI)
- **Arzneien**: Je 1 Voraussetzung + Apothekerprozess notwendig
- **Wesen-Apotheker**: 2 Proben, bei Erfolg: Kombinieren möglich
- **SL kann Modifikatoren durch** Zeitdruck, Reinheit der Zutaten, mystische Orte oder NSC-Hilfe geben
- **Fehlschläge** können zu Nebenwirkungen, instabilen Gebräuen oder Rückwirkungen führen
- **Analysen durch proben**

Leben im Schattenkrieg

Überleben, Tarnung und der ewige Tanz im Dunkel

„Der Tod stand hinter ihm und sprach: Jetzt folge mir."
– Brüder Grimm, Der Gevatter Tod

Wer einmal durch den Schleier gesehen hat, lebt nie wieder ohne Schatten.

Grimms sind keine Helden im Licht. Sie sind Beobachter, Archivare, Getriebene – und manchmal Henker. Sie durchstreifen eine Welt, in der das Unheimliche nicht nur ein Flüstern im Traum ist, sondern ein Jäger mit Zähnen, ein Nachbar mit zwei Gesichtern, ein Kind, das zu still in der Ecke sitzt.

Ihr Alltag besteht aus alten Manuskripten, verstümmelten Leichen, kryptischen Hinweisen. Sie untersuchen Tatorte, an denen kein Mensch etwas sah – nur Spuren von Krallen, Asche oder Schwefel. Sie führen Notizbücher, die niemals jemand lesen darf. Und sie schlafen leicht, stets in der Nähe eines silbernen Messers.

Grimms leben zwischen zwei Welten – zu menschlich für das eine, zu wissend für das andere.

🐺 Wesen unter uns

Wesen sind nicht bloß Monster. Sie sind Väter, Ärztinnen, Bäcker. Einige führen ehrbare Leben – andere verbergen nur ihre Gier hinter Lächeln und Steuererklärung.

Wesen leben in Strukturen: Familien, Clans, Rudel. Manche folgen den Richtlinien des Wesenrates, der ein Gleichgewicht wahren will. Andere gehören zur Wolfsangel, einem Netzwerk aus alten Loyalitäten, Zwang und Blut. Und dann gibt es jene, die frei sind – und gerade deshalb gefährlich.

Viele fürchten Grimms. Einige bewundern sie. Andere jagen sie. Und manche wissen nicht einmal, dass sie selbst Wesen sind – bis zum ersten Wogen, zum ersten Bruch.

🕵️ Überleben im Feld – Verhalten, das dich am Leben hält

In der Welt der Schatten herrscht kein Platz für Arroganz. Wer lange lebt, ist klug, vorsichtig – oder tot.

Einige Regeln, die dich länger leben lassen:

- Licht schützt. In den Schatten lauern Dinge, die du nicht sehen willst. Eine Taschenlampe ist oft besser als eine Waffe.
- Information ist alles. Wenn du nicht weißt, was du jagst, jagst du vielleicht dich selbst.
- NSCs sind keine Dekoration. Der Friedhofswärter weiß mehr als du denkst. Die Bibliothekarin erkennt dein Wogen.
- Misstraue. Wesen können lieben. Lügen. Töten. In beliebiger Reihenfolge.
- Deckidentitäten sind Überlebensnotwendigkeit. Ein Grimm ohne Legende ist ein Ziel auf zwei Beinen.
- Verstecke dein Tagebuch. Oder besser: Führe keines. Dein Wissen ist eine Waffe – aber auch ein Fluch.
- Kämpfe klug. Kämpfe nur, wenn du musst. Und wenn du kämpfst, dann kämpfe, als sei es dein letzter.

🔑 Tarnung, Symbole & geheime Pfade

Ein eingeätztes Symbol auf einem Grabstein. Eine eingeritzte Linie auf dem Türrahmen. Eine Notiz im „falschen“ Alphabet. Grimms und Wesen nutzen geheime Markierungen, um Informationen weiterzugeben – oder zu verstecken.

Einige Symbole sind bereits ziemlich alt, ihre Ursprünge in der Geschichte verloren:

- Das Zeichen der Grimms – in Knochen geritzt oder in Bücher eingebrannt.
- Runen der Wächter – Hinweise auf verborgene Archive oder Waffenkammern.
- Die Spirale – Zeichen eines verfluchten Ortes oder geheimer Zuflucht.
- Drei Striche im Kreis – Warnung vor einem gefährlichen Wesen (Stufe III oder höher).

Diese Zeichen bedeuten nicht nur Wissen – sie bedeuten Überleben. Lerne sie. Nutze sie. Oder stirb im Unwissen.

🧭 Aufträge & Missionen – Beispiele für Schattenarbeit

Hier einige Beispiele für die Art von Aufgaben, die auf einen Grimm oder seine Verbündeten warten. Dies sind keine klaren Pfade – nur Hinweise auf Geschichten im Nebel:

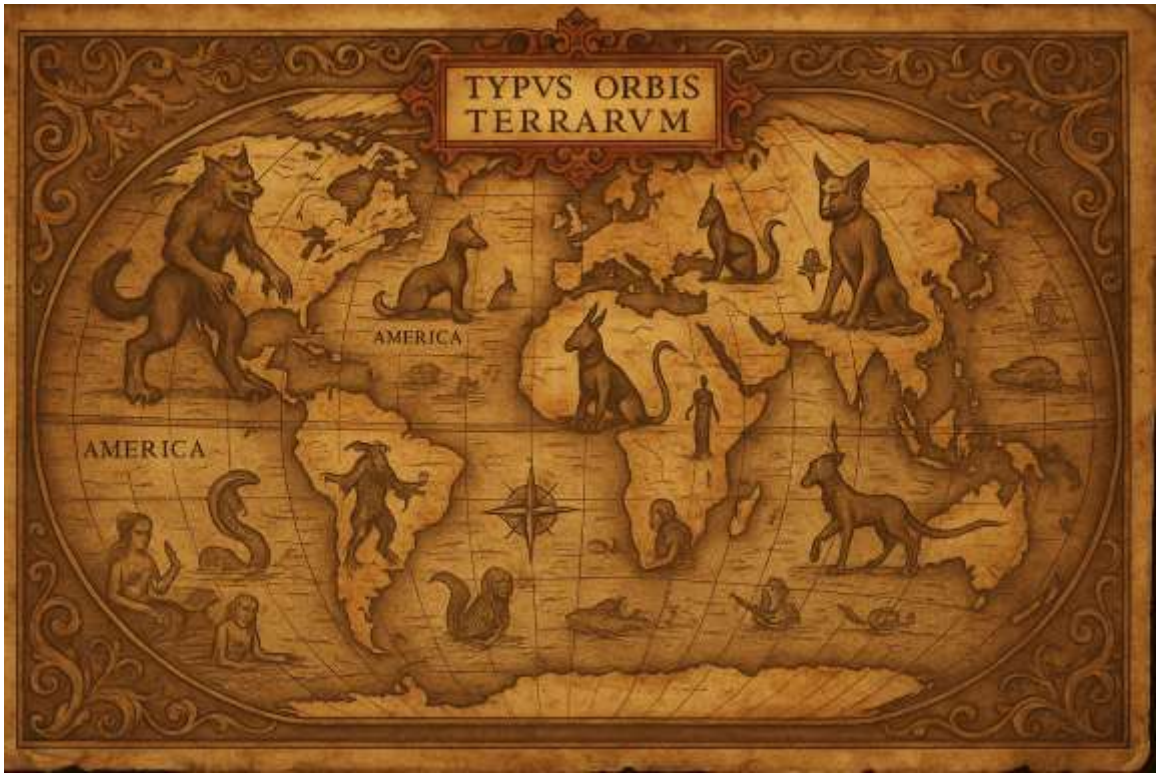
#	Auftrag	Beschreibung	Möglicher Hintergrund
1	Artefaktjäger-Kult	Ein Zirkel sammelt Grimm-Relikte – und hinterlässt dabei Enthauptete.	Zeichen weisen auf einen vergessenen Grimmbund.
2	Stimmen aus der Tiefe	In der Kanalisation verschwinden Kinder.	Gaelumcaedus oder eine Mutation?
3	Verrat im Inneren	Ein Grimm tötet Wesen, die unter dem Schutz des Rates stehen.	Oder handelt er auf Befehl?
4	Das stumme Dorf	Ein Ort ist verlassen, aber keiner erinnert sich daran.	Traumwandler oder ein Fluch?
5	Zakynthos lebt	In Prag tauchen Münzen auf. Die Toten sprechen…	Die Royals sind nie ganz verschwunden.
6	Der Ruf der Wildnis	In den Alpen jagen Jäger ein „Tier“ – doch nur ihre Schatten kehren zurück.	Ein Blutbader mit alten Narben?
7	Die Kinder in Schwarz	Zwei Geschwister tauchen auf – und hinterlassen einen Wald voller Leichen.	Spiegelt ein Grimmbuch ihre Geschichte?
8	Der letzte Schrei	Ein Tonband enthält Schreie – rückwärts gesprochen.	Ein Trophäenjäger spielt mit seinen Opfern.

#	Auftrag	Beschreibung	Möglicher Hintergrund
9	Vergiftete Zeichen	Jemand färbt Graffitis mit Blut – sie wogen bei Mondlicht.	Hinweise auf ein Urbanes Wesenritual.
10	Drei Jäger, keine Leiche	Ein Dreifachmord, kein Tropfen Blut, kein Körper – nur Krallen.	Ein Wesen will Rache… aber wofür?

Mini-Atlas der Schattenwelt

Orte, an denen das Dunkel lauert

„Aber der Weg war finster, und der Wald war voller Geheimnisse."
– Brüder Grimm, Brüderchen und Schwesterchen



Die Welt der Wesen und Wächter

Die Schatten kennen keine Grenzen. Doch es gibt Orte, an denen sie tiefer sind, älter, dichter. Stätten voller Geschichten, Knochen und gezeichneter Türen. Der Mini-Atlas stellt jene Orte vor, die in der Welt der Grimms eine besondere Bedeutung haben – sei es als Heimstatt der Jagd, als Wiege alter Macht oder als Narbe auf der Haut der Welt.

- **Portland, Oregon (USA)**

„Keep Portland Weird" – mehr als nur ein Spruch.

Portland ist mehr als die Heimat Nick Burkhardts. Die Stadt ist ein Nexus für Wesen-Aktivität, voller okkulter Hotspots, verfluchter Wälder und geheimer Netzwerke. Der Rosengarten blüht auf einem alten Grab, und unter dem Hawthorne Boulevard liegt ein vergessenes Ritualbecken.

Portland vereint urbanes Leben mit wilder Natur. Die Stadt bietet eine lebendige Kunst- und Kulturszene, außergewöhnliche Kulinarik und ist zugleich umgeben von dichten Wäldern und Bergen. Ein Ort, der modern und mystisch zugleich wirkt – ideal für jene, die das Geheimnisvolle suchen.

Wichtig für Spieler: Portland ist ideal für urbane Szenarien mit übernatürlicher Kriminalität, geheimer Magie und Kontaktpersonen.

- **Washington, D.C. (USA)**

„Alle Macht hat ihren Preis – und ihre Schatten."

Hinter den Marmorfassaden der Macht verbirgt sich ein verborgenes Netz aus Pakten, Siegeln und stillen Wächtern. Washington, D.C. ist nicht nur das Herz der Politik, sondern ein Zentrum verschlüsselter Rituale, okkulter Archive und übernatürlicher Einflussnahme. Unter dem Kapitol verlaufen Gänge, die älter sind als die Republik, und manche Lobby ist nicht für Menschen gedacht. Hier wird nicht nur mit Worten gekämpft – sondern mit Symbolen, Namen und alten Bindungen.

Wichtig für Spieler: D.C. eignet sich hervorragend für politische Intrigen, Verschwörungsszenarien, Geheimlogen und Kämpfe um Kontrolle über magische Ressourcen in der modernen Welt.

- **New York City (USA)**

„Wenn Wesen untertauchen wollen, gehen sie nach New York."

Die Stadt, die niemals schläft, verbirgt mehr als Lichter und Lärm. In Chinatown werden uralte Tinkturen hinter beschlagenen Fenstern verkauft, in der Bronx liefern sich verfeindete Wesenclans blutige Revierkämpfe, und unter der U-Bahn lebt ein Netzwerk aus Schwarzmarkthändlern, Fluchschmieden und Informanten. Jedes Viertel, jede Ethnie bringt eigene Wesenlinien mit – viele halten zusammen, manche führen alte Fehden weiter.
New York ist chaotisch, gefährlich und ein idealer Ort, um Spuren zu verlieren – oder sie zu finden.

Wichtig für Spieler: Die Stadt bietet dichte urbane Szenarien, multikulturelle Wesenmilieus, organisierte Verbrechensnetzwerke und endlose Möglichkeiten für Undercover-Ermittlungen.

- **Wien (Österreich)**

„Wien bleibt Wien"

– und manches bleibt besser im Verborgenen.
Die alte Kaiserstadt trägt ihre Geschichte wie ein schweres, seidiges Gewand: voller Prunk, Intrige – und uralter Geheimnisse. Unter den Palais der Ringstraße flüstern Gruften, in den Katakomben der Innenstadt haust mehr als nur die Vergangenheit. In der Hofburg soll einst ein Blutpakt geschlossen worden sein, und im Prater zeigt sich der Schleier dünner als anderswo.
Wien ist ein Ort, an dem barocke Pracht mit finsteren Schatten tanzt – zwischen Oper, Friedhof und Heurigen liegt stets ein Hauch von Ewigkeit. Das Wesen-Königshaus hat hier ebenfalls viele Wurzeln, genauso der Wesenrat.

Wichtig für Spieler: Wien eignet sich perfekt für Szenarien mit aristokratischen Wesen, okkultem Adel, alten Fehden und verborgenen Archiven.

- **Schwarzwald (Deutschland)**

„Wo der Wald am dunkelsten ist, beginnt das Flüstern."

Der Schwarzwald ist mehr als ein Märchenwald – er ist ein uraltes Jagdrevier. Zwischen Nebel, Moos und Fels lauern Spuren vergangener Rituale und Wesen, die nie ganz verschwunden sind. Alte Pfade führen zu vergessenen Altären, Höhlen tragen Zeichen, die nicht von Menschenhand stammen, und manchmal schlägt ein Herz in der Erde selbst. Wiege alter Grimmgeschichten. Bäume, die Namen murmeln.
Wer hier jagt oder flieht, tut gut daran, den Wind zu lesen und das Schweigen zu achten – denn der Wald hört mit.

Wichtig für Spieler: Der Schwarzwald ist ideal für düstere, folkloristische Szenarien, für Jagden, Grenzrituale und Begegnungen mit archaischen Wesen abseits der Zivilisation.

- **Königshaven (Fiktiv, Nordsee/Hamburg)**

Alte Hafenstadt, Schleier aus Nebel, Stimmen aus dem Wasser.

Ein Ort für düstere Abenteuer mit maritimer Stimmung. Die Werften sind stillgelegt, aber nachts hört man Klopfen aus der Tiefe. Elise Winter betreibt hier ihren geheimen Laden – mit Laternenlicht und Bannzeichen an der Tür.

Typische Szenarien: Kultismus, Artefaktschmuggel, Begegnungen mit Wesen der Tiefe.

- **Eisbrunn (Alpendorf, Österreich)**

Weiße Stille. Blut im Schnee.

Ein einsames Dorf in den Bergen. Die Bewohner schweigen, die Wälder raunen. Hier jagte einst der Blutbader – oder tut es noch. Der „Frostige Krug" ist zugleich Gasthaus und Bollwerk.

Idee für Abenteuer: Isolation, Kampf gegen die Natur, Kampf gegen das Innere.

- **Prag, Berlin, Zakynthos**

Städte voller Geschichte – und Geschichte bedeutet Macht.

- **Prag**: Labyrinthe aus Gassen, Geister der Alchemisten, vergessene Keller mit Runen. Ein Ort der Spiegel und Schatten.
- **Berlin**: Moderne Metropole mit tiefer Schuld. Alte Rituale aus der NS-Zeit wirken nach.
- **Zakynthos**: Die Münzen der Royals wurden hier zuletzt gesichtet. Blut und Verrat kleben an der Küste.

Verwendung: Internationale Szenarien, Jagd nach Artefakten, Machtspiele der Wesenfraktionen.

- **Karpaten, Wälder Oregons**

Hier schreit die Erde noch, wenn Wesen wandeln.

- **Karpaten**: Brutstätte uralter Wesen, Nähe zur Wolfsangel.
- **Wälder Oregons**: Heimat der Blutbader, Hexenbiester und des alten Wissens.

Typische Begegnungen: Überleben in der Wildnis, heimgesuchte Dörfer, rituelle Jagd.

- **Mexiko**

„Hier vermischen sich Blut, Glaube und Geschichte – manchmal wortwörtlich."

In Mexiko sind die Grenzen zwischen Diesseits und Jenseits durchlässiger als anderswo. Alte indigene Kulturen wie die der Azteken, Maya und Zapoteken haben ihre Götter, Rituale und Opferstätten nie wirklich verlassen – sie leben weiter, getarnt als Brauchtum, versteckt in Ruinen, oder ganz offen im Dschungel. In den Barrios der Städte treffen katholische Schutzheilige auf Brujería, während Wesenbanden Drogen, Artefakte und okkulte Dienste handeln. Der Tod ist hier kein Ende – sondern oft nur der Anfang.

Wichtig für Spieler: Mexiko eignet sich für Szenarien mit altem Götterkult, schamanischen Wesen, Blutmagie, Grenzübertritten zwischen den Welten sowie Konflikten zwischen alten Linien, neuen Syndikaten und übernatürlichen Kartellen.

- **Kapstadt (Südafrika)**

„Wo Tafelberg und Ozean sich treffen, erwacht Altes unter Neuem."

Kapstadt ist ein Schmelztiegel – koloniale Narben überlagern uralte Geschichten. In den Townships leben Traditionen fort, die älter sind als jedes europäische Gebäude am Company's Garden. Sangomas – traditionelle Heiler – wahren Wissen über Wesen, das nie in Bücher geschrieben wurde. Unter den Klippen hausen Geister der See, und in verlassenen Goldminen flüstern Gestalten, die man nicht beim Namen nennen sollte.
Hier begegnen sich afrikanische Spiritualität, moderne Metropole und tiefer Schatten in einem fragilen Gleichgewicht.

Wichtig für Spieler: Kapstadt ist ideal für Szenarien mit Ahnenmagie, Geisterwelt, maskierten Wesen, Clanbindungen, spirituellen Konflikten und Urban Horror im Spannungsfeld von Tradition und Moderne.

- **Kalkutta (Indien)**

„Hier ist der Schleier dünn – und das Chaos hat viele Gesichter."

Kalkutta ist eine Stadt der Extreme: dichter Nebel über dem Ganges, koloniale Prachtbauten neben verfallenen Tempeln, und dazwischen Gassen, in denen das Übernatürliche Alltag ist. In den Straßen von Kumartuli formen Bildhauer nicht nur Götterstatuen – manche erwachen. Die Aghori am Flussufer sprechen mit Toten, und in den Slums herrschen Wesenfamilien mit uralten Blutrechten. Britische Spukhäuser, bengalische Hexenzirkel, Dämonen unter Rikschasitzen – alles existiert nebeneinander, verborgen in der Dichte des Lebens.

Wichtig für Spieler: Kalkutta bietet dichte, mystisch aufgeladene Szenarien mit spirituellem Horror, kolonialen Altlasten, göttlichen Wesenformen und einem gefährlichen Gleichgewicht zwischen Religion, Straße und Schattenwelt.

- **Nowosibirsk (Russland)**

„Kälte bewahrt – auch das, was besser vergessen bliebe."

Tief im Herzen Sibiriens liegt Nowosibirsk, eine Stadt aus Beton, Frost und Schweigen. Unter der Oberfläche brodelt es: Überreste sowjetischer Paranormalprogramme, versiegelte Bunker voller verbotener Forschung und Wesen, die man einst eingefroren glaubte. In den Schatten der Plattenbauten operieren kalte Zirkel mit Blutverträgen, und in den Taiga-Ausläufern jagen Kreaturen, deren Namen nicht einmal die alten Schamanen aussprechen.
Nowosibirsk ist kein Ort des Zufalls – wer hierherkommt, sucht entweder etwas… oder wird gesucht.

Wichtig für Spieler: Perfekt für Szenarien mit sowjetischem Okkultismus, Geister des Kalten Kriegs, verborgenen Laboren, arktischen Wesen und düsterer, postindustrieller Atmosphäre.

- **Wellington (Neuseeland)**

„Hier endet die Welt – und beginnt das Andere."

Wellington liegt wie ein vergessener Außenposten am Rand der bekannten Welt, doch unter seiner friedlichen Oberfläche brodeln Kräfte, die älter sind als jede Karte. In den nebligen Hügeln und windumtosten Buchten leben Wesen, die aus der Maori-Mythologie stammen: Taniwha, Wächter der Gewässer, und Schattenwandler, die nur bei Sturm erscheinen. Koloniale Schuld und indigene Macht stehen sich hier gegenüber – oft im Verborgenen, manchmal im offenen Ritual.
Die Stadt selbst wirkt oft zu ruhig – als würde sie den Atem anhalten.

Wichtig für Spieler: Wellington bietet ein ideales Setting für Szenarien mit Naturgeistern, verdrängter Mythologie, Meereswesen, postkolonialem Konflikt und unheimlicher Isolation am Ende der Welt.

- **Tokio (Japan)**

„Modernität täuscht – die Geister weichen nicht."

Tokio ist eine Megastadt aus Neon, Stahl und Geschwindigkeit – doch unter den glänzenden Fassaden lebt ein uralter Schatten weiter. In Shinjukus Gassen streifen Kitsune mit wechselnden Gesichtern, im Tōkaidō-Tunnel flüstert es aus der Dunkelheit, und selbst die saubersten Hochhäuser stehen manchmal auf alten Knochen. Shinto-Schreine halten den Schleier dünn, während Tech-Firmen längst begonnen haben, mit jenen Kräften zu handeln, die nie für Menschen gedacht waren. Alt und Neu, Geist und Fleisch – in Tokio ist nichts je wirklich verschwunden.

Wichtig für Spieler: Tokio eignet sich für Szenarien mit urbaner Geisteraktivität, digitalen Flüchen, alten Yokai-Clans, moderner Magietechnologie und Konflikten zwischen Tradition und technokratischer Kontrolle.

- **Australisches Outback**

„Im roten Staub liegt Erinnerung – und Warnung."

Das Outback ist endlos, heiß, still – und voller Stimmen. Hier draußen gelten keine Gesetze außer den alten Liedern der Traumzeit. Wesen der Aboriginal-Mythologie wandern noch immer zwischen Sand und Stein: der Regenbogenschlange, wandernde Schatten, Wesen ohne Namen. Verlassene Missionsstationen bergen dunkle Vergangenheit, Minen verschwinden über Nacht, und manchmal taucht ein staubiger Fremder auf, der nicht ganz… menschlich ist.
Wer das Outback betritt, verlässt die gewohnte Welt – und tritt auf uralten Boden.

Wichtig für Spieler: Das Outback eignet sich für Szenarien voller spiritueller Weite, archaischer Wesen, Isolation, Überleben und Begegnungen mit einer Magie, die nie gezähmt wurde.

Glossar & NSC-Verzeichnis

Wenn du etwas suchst, beginne hier.

📚 Begriffe (alphabetisch)

Begriff	Bedeutung
Grimm	Jäger, Forscher und Hüter alter Geheimnisse.
Wesen	Übernatürliche Kreaturen mit menschlicher Form.
SG	Schwellenwert, den ein Würfelergebnis erreichen muss.
WP	Wahnsinnspunkte – je höher, desto instabiler der Charakter.
WEI	Attribut: Weisheit. Für Intuition, Magie, Willen.
Ritual	Komplexe magische Handlung mit Vorbereitung.
Wogen	Der Moment, in dem ein Wesen seine wahre Natur zeigt.
Bannkreis	Schutzritual, das Wesen fernhält.
Spice Shop	Rosalees Laden für Kräuter – und geheime Mittel.
Wolfsangel	Geheimdienstähnlicher Untergrundverband von Wesen.
Wesenrat	Machtstruktur zur Selbstkontrolle der Wesenwelt.
Grimmbuch	Dokumentiert Wesen, ihre Schwächen und Namen.

👲 NSC-Verzeichnis

Name	Rolle	Besonderheit
Marta	Dorfälteste in Eisbrunn	Hüterin alten Wissens, kennt Schutzamulett
Elise Winter	Händlerin in Königshaven	Verkauft verbotene Gegenstände im Hinterhof
Rurik	Jäger	Weiß um Silber, Feuer – kennt die Bestie

Name	Rolle	Besonderheit
Gregor	Ex-Grimm (Prag)	Informant mit dunkler Vergangenheit
Hanna	Apothekerin	Kennt Wesenreime, gibt Hinweise in Gedichtform
Frieda	Bäuerin	Hat Schreie im Nebel gehört, schweigt aus Angst

Dramatis Personae

Figuren aus der TV Serie als spielbare Charaktere / NSCs (in alphabetischer Reihenfolge)

Adalind Schade

Typ: Wesen – Hexenbiest

Beschreibung: Ehemalige Anwältin, intrigant, mächtig, zwischen Machtstreben und Mutterliebe.

Attribute: INT 16, CHA 16, KON 10, WEI 12, GES 11, STR 8

Fertigkeiten: Okkultes Wissen +4, Täuschung +4, Einschüchtern +3

Talente & Fähigkeiten:

• Zugriff auf mächtige Rituale

• Vorteil bei Zauberwurf-Proben

• Magiekanalisation (1x pro Tag)

Besonderheit: Bei emotionalem Stress können Zauber unkontrolliert wirken.

Baron Samedi

- **Typ**: Wesen (Cracher-Mortel)
- **Beruf**: Agent von Eric Renard / Totenbringer
- **Attribute**:
    - Stärke 11
    - Geschicklichkeit 14
    - Konstitution 12
    - Intelligenz 13
    - Weisheit 11
    - Charisma 16
- **Fertigkeiten**: Einschüchtern, Täuschung, Toxikologie, Ritualmagie
- **Besonderheiten**:
    - Kann Opfer mit einem giftigen Atemstoß kontrollieren
    - Vorteil auf Proben zur Einschüchterung lebender Zielpersonen
    - Immun gegen viele Krankheiten
- **Wahnsinnspunkte**: 2
- **Ausrüstung**: Stock mit Giftkammer, Totenschmuck, Opernhut
- **Notizen**: Mächtiger NSC oder Antagonist; schwer balancierbar als Spielercharakter.

Boris Myshkin

- **Typ**: Wesen — *Koschtschei* (Russische Folklore-Wesen, als „Deathless Healer“, das Leben spendet — aber auch nehmen kann)
- **Beruf**: Mysteriöser Heiler, grazil wie ein Mönch gekleidet, trägt ein Geheimnis auf der Haut und im Geist.
- **Description**: Eine russische Legende lebendig – Augen, die in Grün glühen; Hände, durchscheinend und geäderte Adern im Schein; ein Wesen, das auch transzendiert – zwischen Rettung und Tod.

- **Attribute**:
  - Stärke 10
  - Geschicklichkeit 11
  - Konstitution 18 (robust gegenüber Strahlung und Krankheit)
  - Intelligenz 13
  - Weisheit 16
  - Charisma 12
- **Fertigkeiten**: Heilkunde +5, Selbstbeherrschung +4, Medizin/Wesenkunde +3, Überleben +2
- **Besondere Fähigkeiten**:
  - **Krankheits-Absorption**: Kann Krankheiten oder Verletzungen durch bloße Berührung auf sich übertragen (GS 14 vs. Ziel–KON-Probe).
  - **Radiation Touch**: Berührung kann tödlich sein (verantwortlich für tödliche Strahlungssymptome) AceShowbiz+3Grimm Wiki+3TV Tropes+3
  - **Aura der Erlösung**: Einmal täglich heilt seine reine Präsenz Verbündete für 1–2 GS-Punkte.
- **Wahnsinnspunkte (WP)**: Start mit 2, da die Last seiner Fähigkeiten schwer wiegt.

- **Ausrüstung**: Abgenutzte Klosterkleidung, ein silbernes Medaillon mit russischen Symbolen, kleine Heilkräutermischung.
- **Notizen**:
    - Eine komplexe, moralisch ambivalente Spielfigur – perfekt für jene, die mit Opfer, Gnade, Schuld und Erlösung spielen wollen.
    - Als SC eignet er sich für Spieler, die Opferbereitschaft und geistige Stärke ausspielen wollen. Auch als NSC eine starke moralische Figur im Graubereich.
    - Als NSC ist er ein tragischer, unvergesslicher Wendepunkt in einem Abenteuer – schwer „psychisch stabilisierend".

Bud Wurstner

Typ: Wesen – Eisbiber
Beschreibung: Nervöser, aber loyaler Handwerker mit großem Herzen.
Attribute: GES 13, INT 12, KON 14, CHA 12, STR 11, WEI 11

Fertigkeiten: Handwerk +4, Heimlichkeit +2, Überleben +2
Talente & Fähigkeiten:
• „Heimwerker": Bonus auf Improvisationsausrüstung
• Vorteil auf Fluchtversuche
• Kann Geräusche dämpfen
Besonderheiten:

- Panikt schnell unter Druck (Furchtproben SG +1).
- Nimmt Gefahren besonders gut wahr: Wahrnehmung +1 bei Gefahren

Barry "The Scar"

Typ: Wesen – Blutbader
Beschreibung: Aggressiver und gefährlicher Wesenkrimineller
Attribute: STR 16, KON 15, GES 13, INT 8, CHA 9, WEI 10
Fertigkeiten: Nahkampf +5, Einschüchtern +4, Spurenlesen +2

Talente & Fähigkeiten:

• Blutsinn: Spüren von Wunden und Angst

• Raserei: 1x pro Kampf +2 Schaden, −1 RK

Besonderheit: Verlässt sich auf Instinkte, kaum soziales Spiel.

Bonaparte, Conrad

Typ: Wesen – Zauberbiest

Beschreibung: Hochrangiges Mitglied der Black Claw, kalt und kontrollierend

Attribute: INT 17, CHA 16, WEI 14, STR 11, GES 10, KON 12

Fertigkeiten: Manipulation +4, Okkultes Wissen +4, Magie +3

Talente & Fähigkeiten:

• Fesselzauber (Initiative senken)

• Kontrolle über schwächere Wesen

• Vorteil auf soziale Würfe gegen andere Wesen

Besonderheit: Kann schwächere Wesen zwingen, ihm zu dienen (SG 15 CHA).

Frau Pech

- **Typ**: Wesen (Hexenbiest)
- **Beruf**: Hofhexe, politische Intrigantin
- **Attribute**:
    - Stärke 10
    - Geschicklichkeit 12
    - Konstitution 11
    - Intelligenz 15
    - Weisheit 14
    - Charisma 13
- **Fertigkeiten**: Ritualmagie, Intrige, Okkultes Wissen, Alchemie
- **Besonderheiten**:
    - Zugang zu mächtigen Illusions- und Bannritualen

- Vorteil auf Magieproben in höfischer Umgebung
- Kann andere Wesen „entstellen“ (temporärer Malus)

- **Wahnsinnspunkte**: 3
- **Ausrüstung**: Alraunenextrakt, Kristallspiegel, schwarzes Kleid
- **Notizen**: Ideal als Antagonistin oder intrigante Nebenfigur.

Hank Griffin

- **Typ**: Mensch (später mit Wesenwissen)
- **Beruf**: Polizist, Nick Burkhardts Partner
- **Attribute**:
  - Stärke 13
  - Geschicklichkeit 12
  - Konstitution 13
  - Intelligenz 11
  - Weisheit 12
  - Charisma 13
- **Fertigkeiten**: Verhören, Fahren, Schießen, Einschätzen
- **Besonderheiten**:
  - Vorteil bei sozialen Proben mit Zeugen
  - Kennt Wesenverhalten, auch wenn er kein Grimm ist
  - Starke Loyalität: +2 auf Rettungswürfe gegen Beeinflussung
- **Wahnsinnspunkte**: 1
- **Ausrüstung**: Dienstwaffe, Notizblock, Polizeimarke
- **Notizen**: Solider Teamcharakter; verlässlich, wenn auch nicht magiebegabt.

Henrietta

• **Typ:** Wesen (Hexenbiest)
• **Beruf:** Einsiedlerin, Magieberaterin
• **Attribute:**

- Stärke: 8
- Geschicklichkeit: 11
- Konstitution: 10
- Intelligenz: 15
- Weisheit: 14
- Charisma: 13

• **Fertigkeiten:**

- Okkultes Wissen
- Magietheorie
- Täuschung
- Heilkunde

• **Besonderheiten:**

- **Magische Aura**: Personen in ihrer Nähe müssen bei aktiver Magie eine WEI-Probe (SG 13) bestehen, um sich klar zu erinnern.
- **Verwischte Spuren**: Telefonnummern, Namen oder Notizen über Henrietta verändern sich nach kurzer Zeit (Effekt: NSCs vergessen Details, Spielercharaktere nur mit WEI-Probe SG 15).
- **Sinn für Gleichgewicht**: Kann erkennen, ob ein Wesen aus dem Gleichgewicht von Macht und Natur geraten ist.

• **Wahnsinnspunkte:** 1
• **Ausrüstung:** Alte Villa, magisch geschützter Spiegel, Kräuterbibliothek, verschlüsselter Zauberzirkel

• **Notizen:**
Zurückgezogen lebend, hochintelligent, handelt selten direkt – eher durch Hinweise. Hatte echtes Interesse an Juliettes Entwicklung, wurde jedoch Opfer von deren zunehmender Machtgier.

Juliette Silverton / Eve

- **Typ**: Mensch → Hexenbiest (ab späterer Staffel)
- **Beruf**: Tierärztin / Black Claw-Agentin
- **Attribute**:
  - Stärke 10
  - Geschicklichkeit 14
  - Konstitution 12
  - Intelligenz 13
  - Weisheit 11
  - Charisma 14
- **Fertigkeiten**: Heilkunde, Heimlichkeit, Nahkampf (nach Wandlung), Täuschung
- **Besonderheiten**:
  - Zugang zu Magie (nach Verwandlung in Eve)
  - Vorteil auf Proben zum Erkennen von Lügen
  - Emotionale Instabilität (regelmäßige GS-Proben nach Belastung)
- **Wahnsinnspunkte**: Startwert 2
- **Ausrüstung**: Magischer Stab, Schusswaffe, Taktische Kleidung
- **Notizen**: Juliette verändert sich im Spielverlauf drastisch – am besten in zwei Phasen spielbar.

Kelly Burkhardt

- **Typ**: Grimm
- **Beruf**: Jägerin im Untergrund
- **Attribute**:
  - Stärke 14
  - Geschicklichkeit 13
  - Konstitution 14
  - Intelligenz 12
  - Weisheit 13
  - Charisma 10
- **Fertigkeiten**: Spurenlesen, Waffenhandhabung, Heimlichkeit, Überleben
- **Besonderheiten**:
  - Vorteil auf Initiativwürfe
  - Kenntnis alter Artefakte
  - Hat ein eigenes geheimes Netzwerk
- **Wahnsinnspunkte**: 0 (emotional gefestigt)
- **Ausrüstung**: Grimmtagebuch, Messer, Armbrust
- **Notizen**: Kelly ist extrem effektiv, aber misstrauisch – geeignet für Einzelmissionen.

Meisner

- **Typ**: Mensch
- **Beruf**: Geheimdienstler, Widerstand

- **Attribute**:
  - Stärke 12
  - Geschicklichkeit 15
  - Konstitution 14
  - Intelligenz 14
  - Weisheit 11
  - Charisma 9
- **Fertigkeiten**: Taktik, Heimlichkeit, Schießen, Einschüchtern
- **Besonderheiten**:
  - Vorteil auf Reaktionen bei Kampfanfängen
  - Kontakte im europäischen Untergrund
- **Wahnsinnspunkte**: 2
- **Ausrüstung**: Pistole, Funkgerät, taktische Rüstung, Kampfmesser
- **Notizen**: Eignet sich als NSC-Verbündeter oder Spielfigur in Black-Ops-ähnlichen Missionen.

Monroe

- **Typ**: Wesen (Blutbader)
- **Beruf**: Uhrmacher, Experte für Grimmsprache
- **Attribute**:
  - Stärke 12
  - Geschicklichkeit 11

    - Konstitution 13
    - Intelligenz 14
    - Weisheit 12
    - Charisma 13
- **Fertigkeiten**: Spurenlesen, Okkultes Wissen, Nahkampf, Heimlichkeit
- **Besonderheiten**:
    - Kann „wittern“
    - Zugang zur alten Wesen-Alchemie
    - Vorteil auf Proben bei Grimmschriften
- **Wahnsinnspunkte**: 1 (sanfter Nervenzusammenbruch möglich)
- **Ausrüstung**: Alte Bücher, Teesammlung, Werkzeuge
- **Notizen**: Als Wesen-Spielercharakter perfekt geeignet – sozial nützlich & heimlich stark.

Nick Burkhardt

• **Typ:** Grimm
• **Beruf:** Polizist, Erbe der Linie
• **Attribute:**
– Stärke 12
– Geschicklichkeit 13
– Konstitution 14
– Intelligenz 12
– Weisheit 14
– Charisma 11
• **Fertigkeiten:** Ermittlung, Nahkampf, Grimmbuchwissen, Einschüchtern
• **Besonderheiten:**
– Grimm-Blick sehr stark ausgeprägt (auch auf seltene Wesen)
– Vorteil bei Proben gegen mentale Beeinflussung durch Wesen

• **Wahnsinnspunkte:** 2 (durch Konfrontationen mit Wesenpsychosen)
• **Ausrüstung:** Polizeimarke, Grimmtagebuch, alte Grimms-Waffe (Messer oder Armbrust), Notizbuch mit Fällen
• **Notizen:** Pflichtbewusst, moralisch, innerlich zerrissen zwischen Gesetz und Blutlinie. Wird oft zum Ziel dunkler Mächte.

Renard, Sean

- **Typ**: Wesen (Halb-Zauberer)
- **Beruf**: Polizeichef
- **Attribute**:
    - Stärke 11
    - Geschicklichkeit 12
    - Konstitution 12
    - Intelligenz 14
    - Weisheit 13
    - Charisma 16
- **Fertigkeiten**: Diplomatie, Führung, Einschüchtern, Wissen (Recht & Wesenpolitik)
- **Besonderheiten**:
    - Zugang zu bestimmten Ritualen
    - Vorteil auf soziale Proben gegen Wesen
    - Doppelagenten-Netzwerk
- **Wahnsinnspunkte**: 2
- **Ausrüstung**: Anzug, Dienstwaffe, Ring mit Familienzeichen
- **Notizen**: Als NSC oder Spielercharakter komplex, wegen seiner Loyalitätskonflikte.

Rosalee Calvert

- **Typ**: Wesen (Fuchsbau)
- **Beruf**: Apothekerin für magische und weltliche Heilmittel
- **Attribute**:
  - Stärke 10
  - Geschicklichkeit 12
  - Konstitution 11
  - Intelligenz 14
  - Weisheit 15
  - Charisma 14
- **Fertigkeiten**: Alchemie, Heilkunde, Okkultes Wissen, Täuschung
- **Besonderheiten**:
  - Vorteil auf Proben zur Herstellung von Tränken
  - Kennt Wesenwirkungen und Mischreaktionen
  - Kann Mixturen improvisieren
- **Wahnsinnspunkte**: 1
- **Ausrüstung**: Gewürze, Apothekerwerkzeug, Notizen
- **Notizen**: Ideal als Trank- & Ritual-Supportspielerin.

Theresa Schade (Adalinds Mutter)

- **Typ**: Wesen (Hexenbiest)
- **Beruf**: Kräuterfrau, Einzelgängerin

- **Attribute**:
    - Stärke 10
    - Geschicklichkeit 12
    - Konstitution 12
    - Intelligenz 14
    - Weisheit 15
    - Charisma 12
- **Fertigkeiten**: Heilkunde, Okkultes Wissen, Alchemie, Heimlichkeit
- **Besonderheiten**:
    - Kann erkennen, ob jemand magisch beeinflusst wurde
    - Vorteil bei Trankherstellung, besonders gegen Flüche
    - Tiefe Bindung an magische Orte: +2 bei Ritualen dort
- **Wahnsinnspunkte**: 2
- **Ausrüstung**: Magisches Amulett, altes Grimoire, Kräutertasche
- **Notizen**: Für ambivalente, aber mächtige Hexenspielercharaktere geeignet.

Trubel (Theresa Rubel)

- **Typ**: Grimm
- **Beruf**: Vagabundin, Kämpferin
- **Attribute**:
    - Stärke 13
    - Geschicklichkeit 14
    - Konstitution 13
    - Intelligenz 11

    - Weisheit 12
    - Charisma 10
- **Fertigkeiten**: Überleben, Nahkampf, Heimlichkeit, Grimmbuchwissen
- **Besonderheiten**:
    - Vorteil auf Reaktionswürfe bei Überfällen
    - Grimm-Blick stark ausgeprägt
- **Wahnsinnspunkte**: 0
- **Ausrüstung**: Grimmtagebuch, Impro-Waffe, Notizen
- **Notizen**: Wild, impulsiv, aber sehr effektiv in urbanen Einsätzen.

Wu (Drew Wu)

- **Typ**: Mensch (mit späterer Wesen-Erfahrung)
- **Beruf**: Polizist, Experte für skurrile Fälle
- **Attribute**:
    - Stärke 11
    - Geschicklichkeit 13
    - Konstitution 12
    - Intelligenz 14
    - Weisheit 11
    - Charisma 12
- **Fertigkeiten**: IT-Kenntnisse, Einschätzung, Ermittlung, Heimlichkeit
- **Besonderheiten**:
    - Vorteil auf Intelligenzproben zu ungewöhnlichen Phänomenen
    - Kann in stressigen Situationen überraschend entschlossen reagieren

    - Kennt viele „urban legends“

- **Wahnsinnspunkte**: 2 (nach seiner Verwandlungserfahrung)
- **Ausrüstung**: Smartphone, Funkgerät, Notfallkit
- **Notizen**: Ideal für „den Nerd“ im Team – mit echter Entwicklungsmöglichkeit.

Zuri Ellis (die Hexenlehrmeisterin)

Hinweis: Der Name wird in der Serie nicht direkt erwähnt, aber laut Produktionsnotizen handelt es sich bei der Hexenbiest-Ausbilderin, die Eve (vormals Adalind) in der Verwendung ihrer Kräfte unterrichtet, um eine Figur mit dem inoffiziellen Namen „Zuri Ellis“.

- **Typ**: Wesen (Hexenbiest)
- **Beruf**: Magierin, Lehrmeisterin, Schattenberaterin
- **Attribute**:
    - Stärke 9
    - Geschicklichkeit 12
    - Konstitution 11
    - Intelligenz 16
    - Weisheit 15
    - Charisma 14
- **Fertigkeiten**: Ritualmagie, Analyse, Heilrituale, Mentorenschaft
- **Besonderheiten**:
    - Vorteil auf alle Proben zur Diagnose magischer Zustände
    - Kann Hexenbiester passiv „lesen“ (z. B. emotionale Aura, Energiefluss)
    - Bei Ritualen mit Schülern: +2 auf deren Proben
- **Wahnsinnspunkte**: 2
- **Ausrüstung**: Magische Manuskripte, Elixierkästchen, silberne Ringe
- **Notizen**: Ideal als Mentorfigur oder für SCs, die eine erfahrene Magierrolle übernehmen wollen.

Extra:

Bogey, der Polizei-Hund

„Er knurrt nicht ohne Grund."

• **Typ:** Tierischer Verbündeter (Sonderrolle – aber voll spielbar!)
• **Spezies:** Deutscher Schäferhund
• **Klasse:** Spürhund / Polizeihund a.D.
• **Loyal zu:** (Wähle einen Spielercharakter oder NSC – z. B. Officer Wu oder ein neuer Grimm)

Attribute:

Attribut	**Wert**
Stärke (STR)	10
Geschicklichkeit (GES)	14
Konstitution (KON)	12
TP	15
RK	10
Intelligenz (INT)	6
Weisheit (WEI)	15
Charisma (CHA)	10

(Hinweis: INT < 10 → versteht keine komplexen Pläne, aber kann trainiert werden.)

🛠️ **Fertigkeiten:**

- **Wahrnehmung (Wittern & Geräusch):** +4
- **Spurenlesen:** +4
- **Instinktive Wesenwahrnehmung:** Vorteil bei Wesen in Nähe, er ist da so fähig wie ein Grimm!
- **Heimlichkeit:** +2
- **Intuition (Menschenkenntnis):** WEI-Probe erlaubt ein Gefühl für gute/böse Absichten

- **Kampf:** Natürlich kann Bogey keine Waffen tragen, aber er hat ja selber welche 😉:
    - **Klauen:** 1W6 Schaden
    - **Biss:** 1W10 Schadcn
- **Ausrüstung:** Natürlich meistens keine, es gibt aber Schutzwesten für Hunde (RK+2), die schränken aber natürlich ein (GES -2), Spezielle Maulkörbe, die den ganzen Kopf schützen (RK+1), aber die Wahrnehmung einschränken (Wittern -1) und die „Waffe" Biss deaktivieren. Es gibt Westen, die ermöglichen bis zu 4 Gegenstände zu transportieren- das dient aber vor allem dem „Herrchen" und schränkt die Beweglichkeit ein (GES-1), aber gibt ein bischen Schutz (RK+1).

🐺 **Besondere Fähigkeiten:**

- **Witterung der Schatten:** Riecht Wesen, auch wenn sie getarnt sind (SG 10 Wurf GES + WEI)
- **Revierverhalten:** Kann NSCs in „seinem" Gebiet (Stadt, Station, Haus) leichter verfolgen
- **Stiller Alarm:** Gibt Alarm ohne zu bellen – nützt dem Team in heiklen Situationen
- **Rückzugsinstinkt:** Spürt, wenn Magie oder Wahnsinn zu stark wird (GS-Verlust droht)

Notizen: Natürlich ideal als NSC- Charakter, Aber viel interessanter als SC- Wie spielt man einen Charakter, der nicht sprechen kann? Wie verhindert man, daß seine Intelligenz zu sehr vermenschlicht wird? Eine Aufgabe für ambitionierte Spieler. Er kann natürlich auch zusammen mit einer anderen Rolle als Paar gespielt werden (zB Wu/Bogey). Dabei muss es sich nicht unbedingt um einen Polizisten handeln, Bogey könnte auch bereits ausser Dienst sein.

Inhalt

Willkommen in der Schattenwelt 2

Charaktererschaffung 4

Berufe & Rollen im Spiel 9

Fähigkeiten, Fertigkeiten & SGs 14

Wahnsinn, Angst und Mut 19

Wesenkunde für Spieler 24

Kampf, Fertigkeiten & Proben 35

Ausrüstung & Gegenstände 40

Magie, Rituale & Alchemie 46

Leben im Schattenkrieg 57

Mini-Atlas der Schattenwelt 61

Glossar & NSC-Verzeichnis 69

Dramatis Personae 70